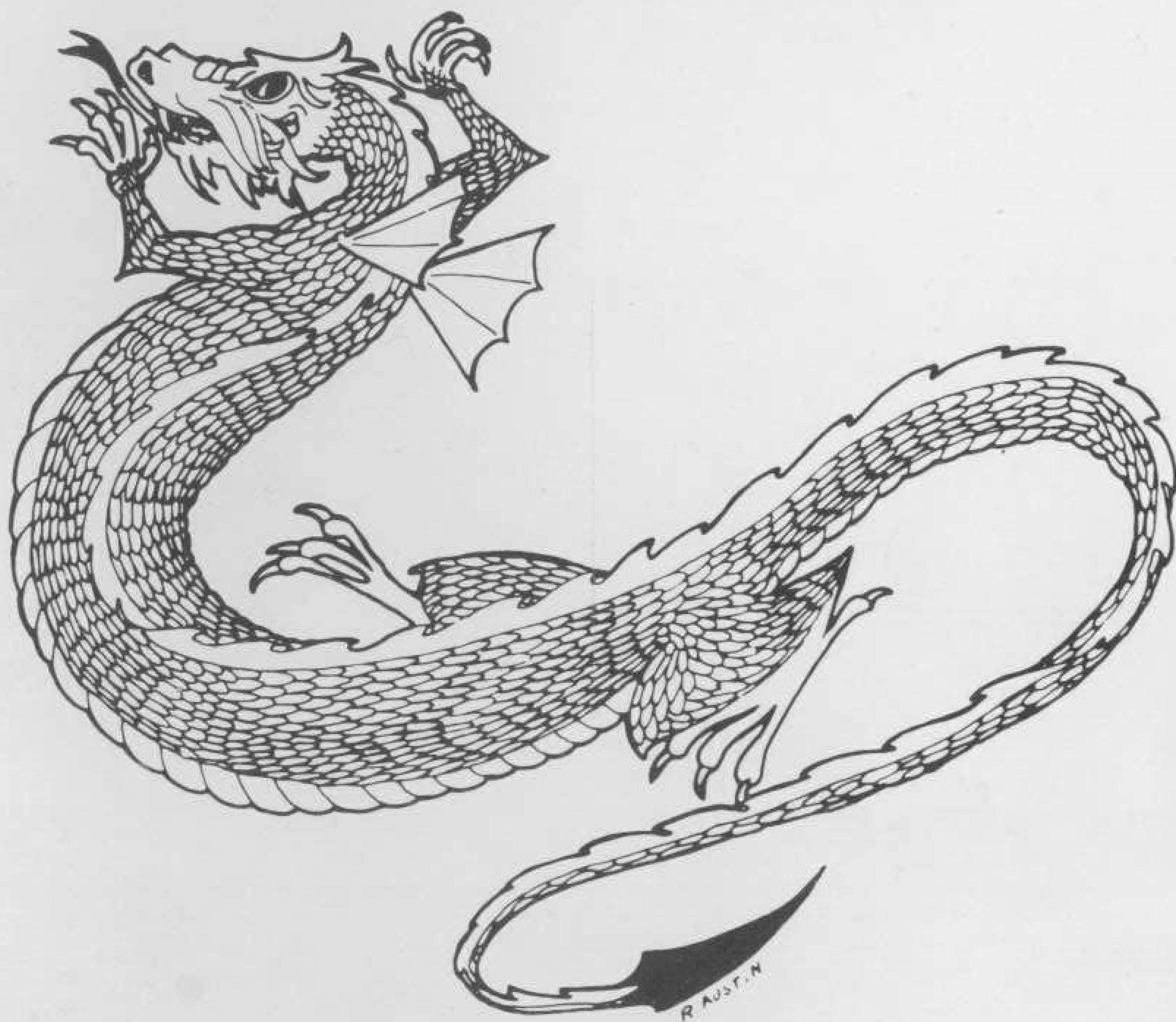
Wizardry®



PLAYER'S GUIDE
日本語版

A Game of Fantasy & Adventure

by Andrew Greenberg and Robert Woodhead

SIR-TECH
SOFTWARE INC.

始める前に

パッケージに同梱されている登録カードに必要事項を記入した上で弊社まで御返送ください

・登録カードを御返送くださった方のマスターディスクが万一破損した場合には，アフターケア・サービス(有償) をさせて頂きます.

・ Wizardry 関連商品のご案内をさせて頂きます.

●Wizardryは、極めてひんぱんにディスクを読み書きします。

●デュプリケイトディスクの作成にあたっては、できるだけ良質のブランクディスクをお使いください。

Acknowledgements

In any large endeavor, people close to the principals often contribute so much, that their participation cannot go without mention. Without the late hours that these people have spent, Wizardry might have never hit the press.

There are many who have played no small part in the creation and evolution of Wizardry.

We would like to specially thank the original Wizardry play-testers

Jay Banks
William"Bleeb"Bensburg
John Day
Robert Delfavero
William Dewhurst
Lee Drake
Virginia Drake
Brenda Garno
Jerry Lazar
Susan Lee
Joshua Mittleman
Helen Murphy
Paul Murphy
Valerie Phillips
Sam Pottle
Elizabeth Rowe
Ami Siberman
Linda Sirotek

and the many others, whose enthusiasm has reflected itself in the finished product.

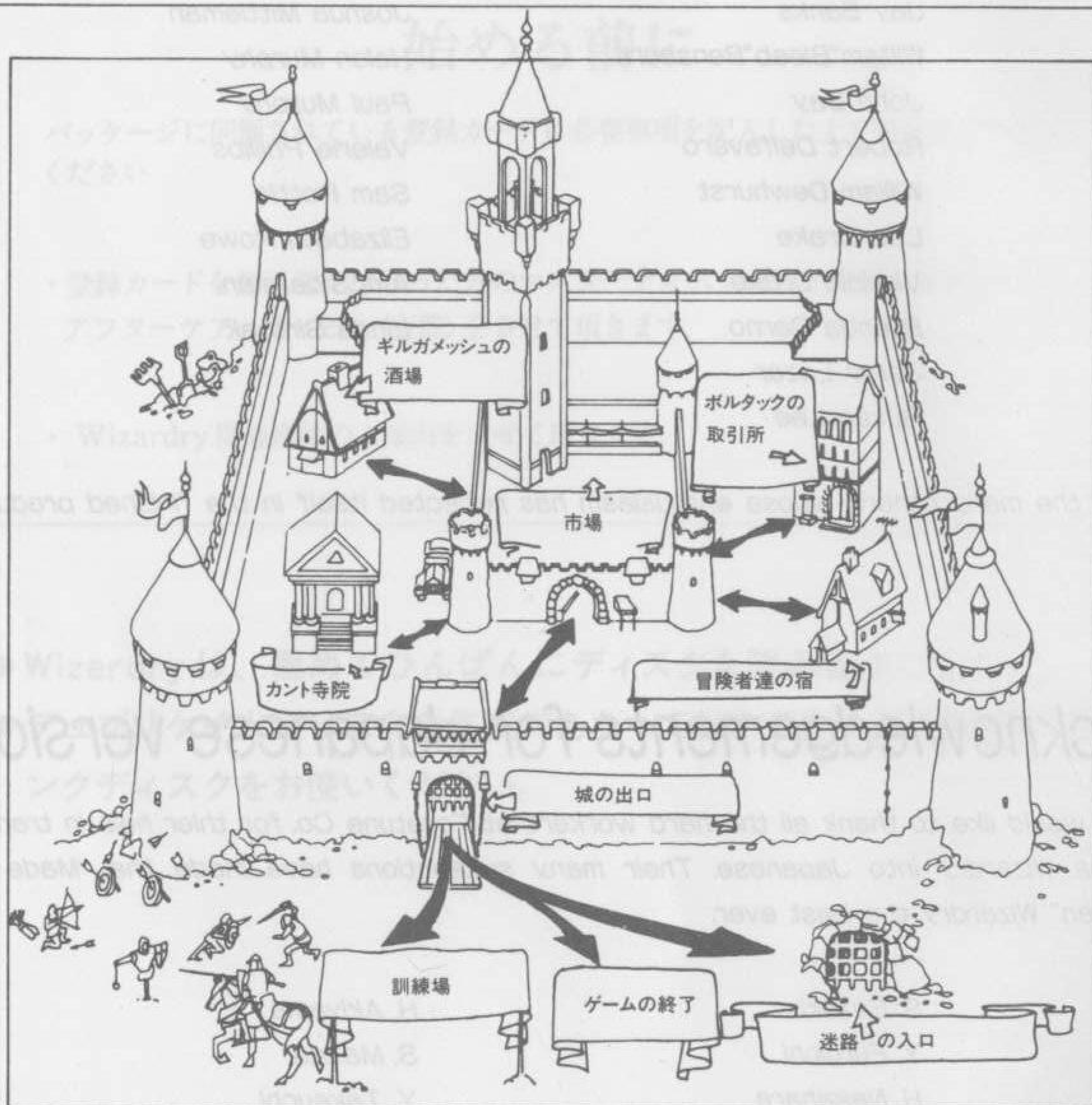
Acknowledgements for Japanese version

We would like to thank all the hard workers at Foretune Co. for thier help in translating Wizardry into Japanese. Their many suggestions have made the "Made in Japan" Wizardry the best ever.

S. Suzuki
Y. Furuichi
H. Nagahara
M. Mazda
R. Koriyama
S. Yamada
Y. Shimizu
H. Akiyama
S. Maeda
Y. Takeuchi
Y. Ohura
K. Horiguchi
T. Fujiwara

Wizardry Converters

Wizardry Map



Wizardryの世界へようこそ

Wizardry はあなたがこれまでパーソナルコンピュータでプレイしたどのような他のゲームとも違います．言語 PASCAL を高度に使って，どのようなパーソナルコンピュータでもプレイできる最も挑戦的なファンタジーウォーゲームを完成させました．

Wizardry は巨大なプログラムです．事実オリジナルの APPLE II版では14000行のコードが使われ，ただ一つのコンピータゲームとしてはこれまでで最大です．膨大な Wizardry のデータベースを作るのに使われたものを含めれば全体において25000行ものコードとなり，結果として延べ２年かかりきりとなる程の量です．また，日本版の移植・開発にあたっては，APPLE 版だけではなく，PASCAL で3000行以上にも上るマッキントッシュ版の機能も盛り込んでいます．さらに各機種用に作成したプログラムリストのプリントアウトは厚さ30センチ以上にも上ります．

その結果，単純に BASIC で書けるゲームではありません．Wizardry はオプションが豊富で柔軟性にも豊んでいるので，このゲームにおける制限といえばあなたの想像力と才能だけということになります．手短に言うならば，Wizardry は戦利品と栄光の探求の旅へと赴く冒険者達をあなたが作り，操作するというゲームなのです．キャラクタ(登場人物)，またはそのグループに幸運があるほど，彼らは強くなっていきます．

各キャラクタにはそれぞれ専門の能力があります．ある者達は善 (GOOD) のファイターであり，ある者達は様々な呪文をかけることができ，また，あるものは財宝を守る罠を破ることができます．キャラクタが強くなる程に他の一般的な能力も得られますが，何にしても成功への鍵はチームワークです．

１人以上のキャラクタを操ることによって一度に１人から６人まで冒険に加われます．非常に多くのアドベンチャーゲームと同様に注意深く迷路の地図を書き，さらに近寄り難い地下に守られている神秘的な品々を手に入れていきます．しかしながら，これは時間のかかるプレイです．幸運なことに，さらなる危険と報酬を伴った追加シナリオも使え，あなたのキャラクタはそれらの中を自由に動き回れます．これらのシナリオの中であなたは洞窟や崩壊した遺跡を探検し，そして地図に無い知られざる Wizardry の広大な世界の謎を書き記していくのです．

目次

Wizardryの特徴 ……………………………… 6

始めるにあたって ……………………………… 7

TRAINING GROUNDS（訓練場）……………… 8

キャラクタの種類 ……………………………… 8

キャラクタの状態 ……………………………… 11

キャラクタの作成 ……………………………… 13

キャラクタの検査 ……………………………… 15

THE MISSION（使命）……………………… 18

CASTLE（城）………………………………… 19

ギルガメッシュの酒場 ………………………… 19

冒険者達の宿 ………………………………… 21

カント寺院 …………………………………… 22

ボルタックの取引所 …………………………… 23

城の出口 ……………………………………… 25

補助操作と冒険の再開 ………………………… 25

ADVENTURING（冒険）……………………………… 27

キャンプ ………………………………………………… 27

迷路内でのディスプレイ …………………………… 28

移動に関するコマンド ……………………………… 29

COMBAT（戦闘）……………………………………… 31

戦闘オプション ……………………………………… 31

奇襲攻撃 ……………………………………………… 33

宝箱の開け方 ………………………………………… 33

初心者の方に ………………………………………… 35

MAGIC（魔法）………………………………………… 35

僧侶の呪文 …………………………………………… 37

魔術師の呪文 ………………………………………… 43

Wizardryの特徴

マルチ・キャラクタ：Wizardryでは冒険には一度に6人まで，1枚のディスクに20人までのキャラクタを作成，登録することができます．

完備した城：すべての冒険者は城の中から出発して，城に帰って冒険を終わります．城の中には酒場，宿屋，寺院，そして取引所があります．

個性的なキャラクタ達：Wizardryのキャラクタには独自の個性があります．彼等は5つの種族からなり，呪文をかけたり，戦闘技術にたけているなどの違った能力を持つ8つのクラスになることができます．

50もの呪文や魔法：呪文や魔法は超自然的な助けを呼び出します．Wizardryには様々な能力と効果を持つ50もの呪文や魔法があります．特定のキャラクタは特定の呪文や魔法を使うことができます．またある種の品物には魔法の力があります．

たくさんの魔法の品物：すべての品物は売り買いでき，さもなければ迷路の中で見つけることができます．また，特に魔法の品物には，呪文をかけるのに使える物，使用者に特殊な能力を与える物などがあり，誰ならそれを使うことができるか，何に対して使うことができるか，何からそれを使っている者を守るかというような100以上の特性があります．

多くの魔物ども：魔物どもはキャラクタと同様に群を成して移動しています．また，呪文をかけるなどのキャラクタと同様の能力を持っていることもあります．さらに魔物は財宝を守り，同居できる魔物と一緒にいることもあります．例えば，ある巣窟には1匹のドラゴンと4匹のゴブリン，そして9人の山賊がいるというようなことがあるのです．

3次元の迷路：迷宮はあなたが特定の向きから迷路を見ているように見える立体遠近画法を使用して表示されます．迷路の中には様々なトリックや罠があります．階段や落とし穴，暗闇の空間，回転する床，エレベータ，テレポータ，そして呪文の使えない部屋などです．

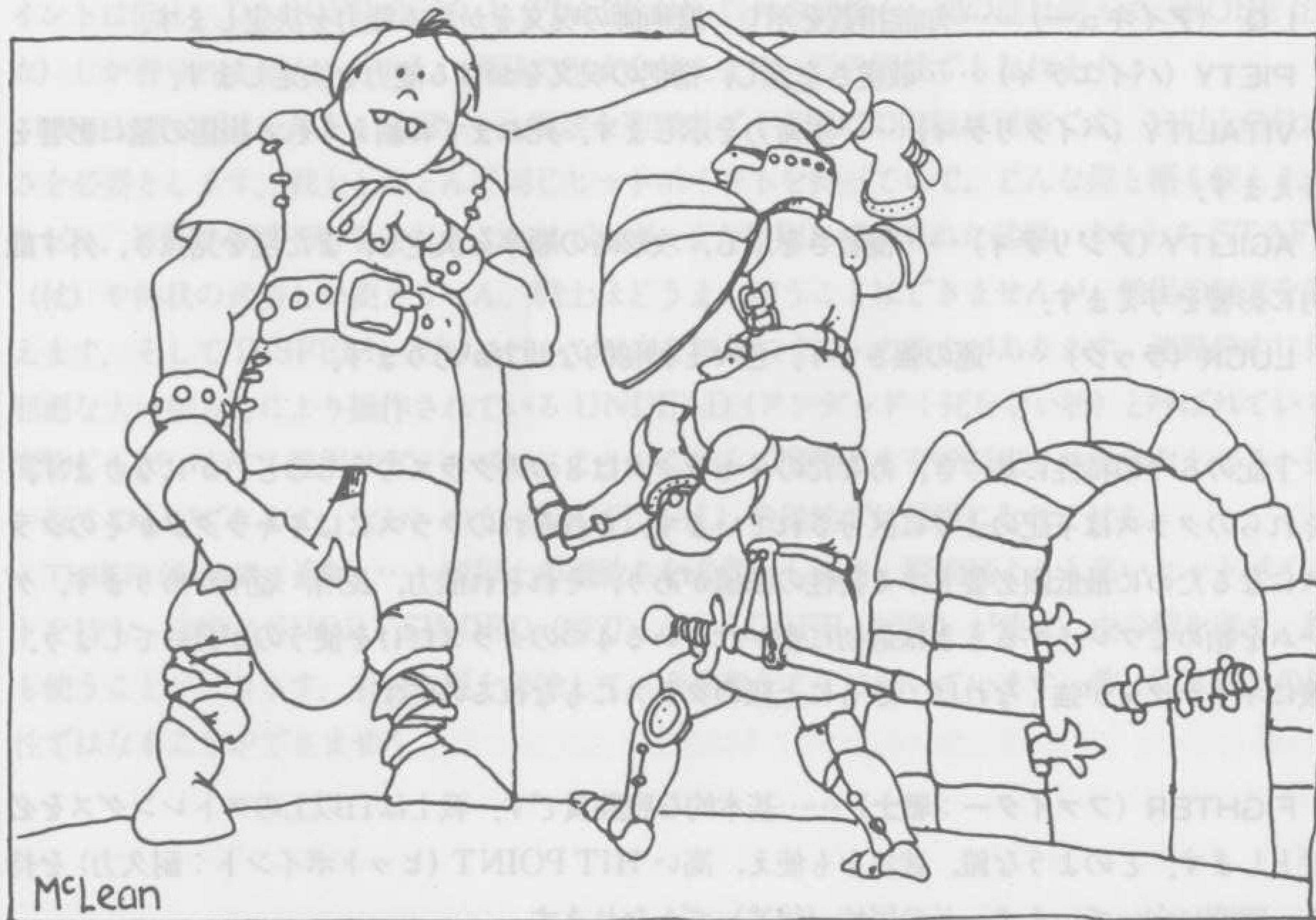
特別な宝物：迷路の特定の場所においては，奇妙で普通でない出来事が起こったり，不思議な物が見つかるかもしれません．Wizardryの母体を成す，融通のきくデータベースの特性により，我々はたった一度しか起きない特殊性をプログラムすることができました．それらがなんであるかは秘密です．

始めるにあたって

あなたはすでにお手持ちのパーソナルコンピュータ用の同封の機種別のガイドを読まれたと思います．キーボード上に設定されている Wizardry の操作に完全に慣れるにはそれらの知識が必要です．そのガイドがあなたのコンピュータで正確に Wizardry を準備し，実行する方法を教えてくれます．もしまだ読んでいないのなら，まずガイドの説明に従って，プレイのためのシナリオディスク（これをデュプリケイトディスクと言います）を作成してください．

無事にデュプリケイトディスクが作れたら，様々なオプションのそれぞれについては，あなたのディスプレイにそれが表示された時点で，このプレイヤーズマニュアルのそのオプションに関する章へと進むのが良いでしょう．これは Wizardry の基本を覚える上で一番早い方法です．決して一度に沢山のことを学ぼうと考えてはいけません．このマニュアルは Wizardry の特徴を知るためにだけ使ってください．

すぐにあなたは Wizardry の世界を慣れ親しんだものと感じるようになるでしょう．最初のステップは訓練場です．幸運を……．



TRAINING GROUNDS（訓練場）

Wizardryの始まりは城の中からです．しかし，これがもしあなたの最初のプレイであるならば，まずは一緒にプレイしてくれるキャラクタを作らねばなりません．これを行うためには訓練場へ行く必要があります．

城の中でのオプションにE）DGE OF TOWN（城の出口）というのがあるので，E キーを押してください．次に出てくるオプションの中にT）RAINING（訓練場）というのが出てきます．T キーを押して，訓練場へ行ってください．

訓練場においてあなたは新しいキャラクタを作り，彼を使う準備をすることができます．使用できる様々なオプションを習うよりも先に，まず正確にキャラクタがどのようなものであるか知るのが良いでしょう．

キャラクタはWizardryの世界におけるあなたの『もう一人の自己』なのです．誰かと同じで彼は技量，能力，そして様々な品物を持っています．あなたはコンピュータを通じて彼（もしくは彼女）にさせたいことを伝えてコントロールします．あなたのキャラクタに関するすべての情報は，彼を使おうとするまでデュプリケイトディスクの中に記録されており，ゲームを終わると再びディスクの中に戻され，書き換えられていきます．このように多くの機会に渡って彼とともにプレイするほど，彼は能力を向上させ，さらなる挑戦はゲームをさらに面白くしていきます．

キャラクタの種類

キャラクタは6つの基本的な特性を有しています．

STRENGTH（ストレングス）……強さを表し，戦闘能力に影響します．

I. Q.（アイキュー）……知能指数を示し，魔術師の呪文をかける能力を決定します．

PIETY（パイエティ）……敬虔さを表し，僧侶の呪文をかける能力を決定します．

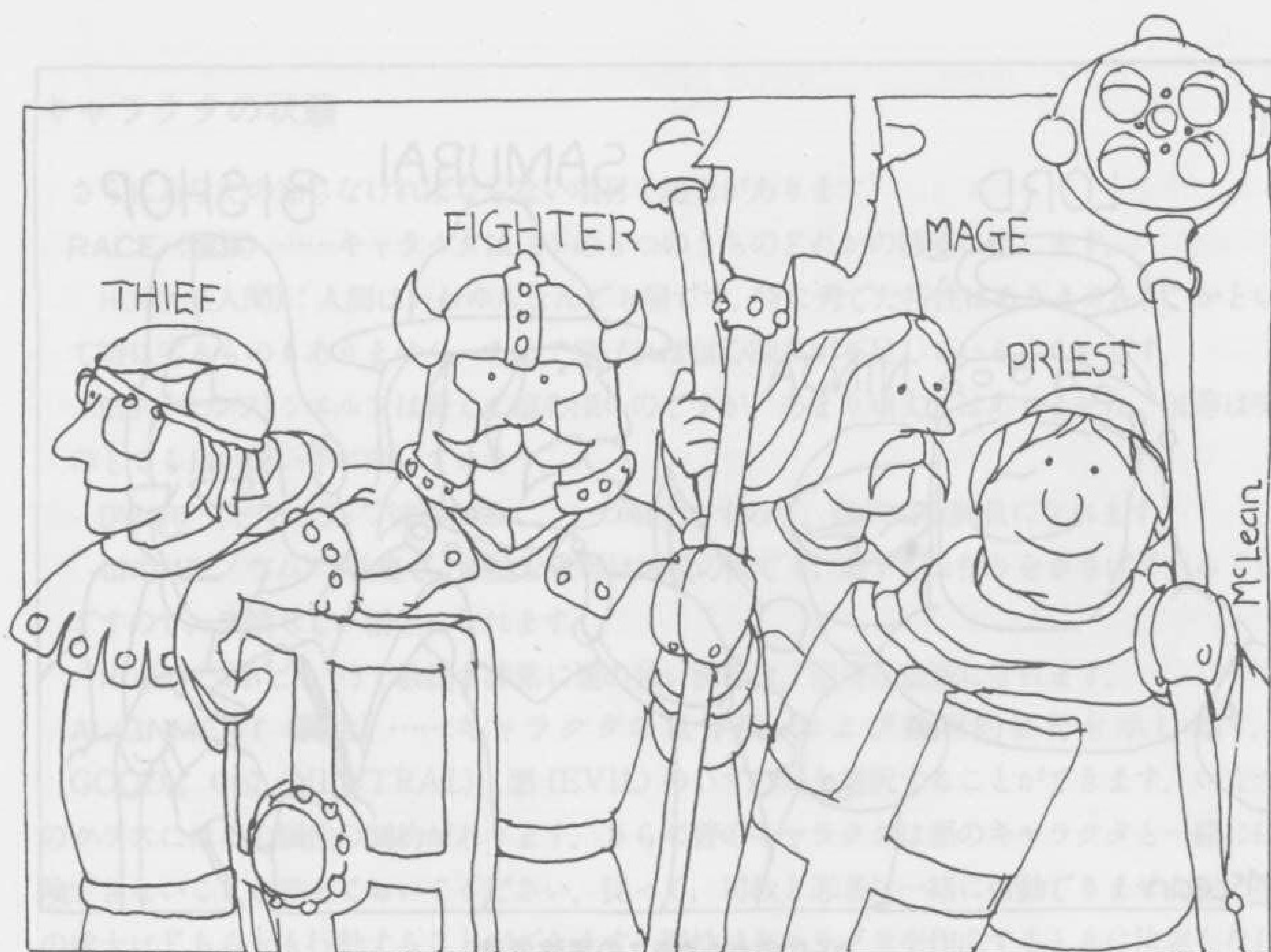
VITALITY（バイタリティ）……生命力を示します．死ぬまでに耐えられる損傷の量に影響を与えます．

AGILITY（アジリティ）……機敏さを示し，攻撃時の順序を決定し，また罠を見抜き，外す能力に影響を与えます．

LUCK（ラック）……運の強さです．色々と神秘的な助力があります．

上記の6つの特性に基づき，あなたのキャラクタは8つのクラスのうちのどれかになります．それらのクラスは下記のように区分されています．それぞれのクラスにはキャラクタがそのクラスになるために最低限必要とする特性の数値があり，それぞれ能力，長所，短所があります．ゲームを始めてプレイするときは最初に書かれている4つのクラスだけを使うのが良いでしょう．後にキャラクタが強くなれば，さらに上級のクラスにもなれるのです．

FIGHTER（ファイター：戦士）……基本的な戦闘員です．戦士は11以上のストレングスを必要とします．どのような鎧，武器をも使え，高いHIT POINT（ヒットポイント：耐久力）を持ち，戦闘に向いています．どの属性（後述）でもなれます．

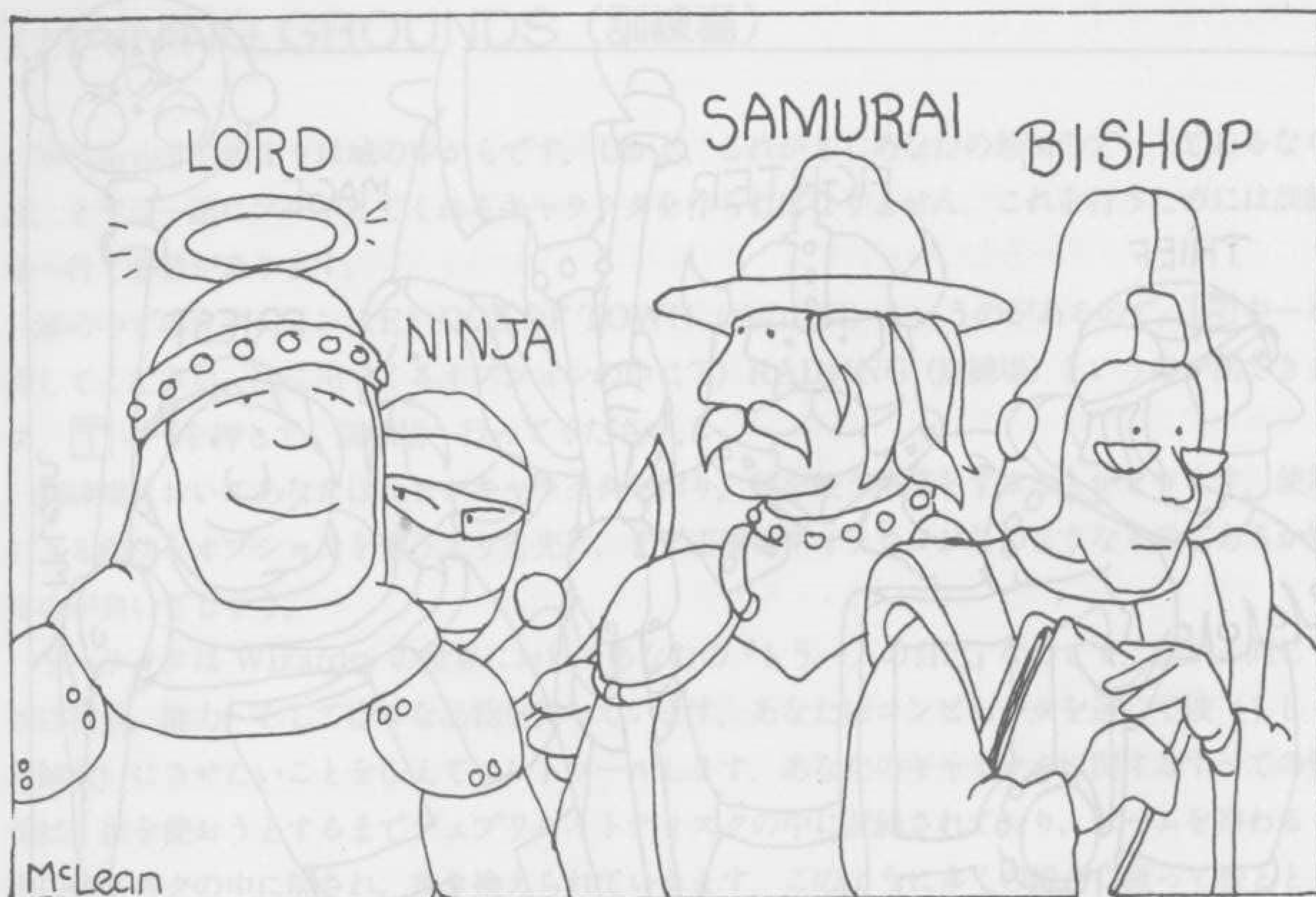


基本的なクラスの冒険者達

MAGE（メイジ：魔術師）……いわゆる魔法使いで，11以上の知能を必要とします．ヒットポイントは低く，DAGGER（短剣）とSTAFF（杖）以外の武器と一切の鎧は使えず，ROBE（法衣）しか着られません．しかし，魔法の呪文を使えます．どの属性でもなれます．

PRIEST（プリースト：僧侶）……敬虔な聖職者で，寺院での階級は司祭です．11以上の敬虔さを必要とします．戦士とほとんど同じヒットポイントを持っていて，どんな鎧と楯も使えます．ただし，HELMET（兜）を着けることはできず，また特別に清められた武器，すなわちSTAFF（杖）や棒状の武器しか使えません．戦士ほどうまく戦うことはできませんが，僧侶の呪文を使えます．そしてDISPELL（ディスペル：呪文を無効にする）の能力があります．迷路の中には邪悪な大いなる力により操作されているUNDEAD（アンデッド：死なない物）と呼ばれている魔物どもがいます．僧侶はディスペルにより，これらの魔物どもを呼び出されて来たところへ追い返すことができます．なお，中立（NEUTRAL）の属性では僧侶になれません．

THIEF（シーフ：盗賊）……11以上の機敏さを必要とします．魔術師よりも高いヒットポイントを持ち，武器はSHORT SWORD（短刀）とDAGGER（短剣）が使え，皮の鎧を着て，楯も使うことができます．有害な罠を排除して，金を奪うことに向いています．善（GOOD）の属性ではなることができません．



さらに優れたクラスの冒険者達

BISHOP（ビショップ：司教）……僧侶と魔術師の中間的な存在で，そのため両者の長短所を持ち合わせています．司教は両者の中間のヒットポイントを持ち，皮の鎧を着ることができて，僧侶の武器のみを使うことができます．魔術師と僧侶の両方の呪文を使うことができますが，他のクラスほど呪文の覚えは早くありません．魔術師の呪文から覚え始め，レベル4になると僧侶の呪文とディスペルを覚え始めます．また城内での世話を受けずに魔法の品の正体を見極めることができます．しかし，不注意な司教は何かのおりに品物に触ってしまうと言う短所もあります．そのときはちょうどE）QUIP（装備）したのと同じ状態になってしまい，さらにその品物に呪いがかかっていたら，それを使わなくてはならなくなります．僧侶と同じく中立の属性ではなることができません．

SAMURAI（サムライ：侍）……風変わりな闘士で，戦士と同じすべての武器と鎧や楯を使えます．最初は戦士よりもヒットポイントが高いのですが，長い目で見れば戦士の方が高くなります．レベル4からゆっくりと魔術師の呪文を覚え始めます．悪(EVIL)の属性ではなることができません．

LORD（ロード：君主）……戦士と僧侶の組合せで，ヒットポイントと能力は戦士と同程度ですが，レベル4から僧侶の呪文を覚え始めます．善の属性でのみなることができます．

NINJA（ニンジャ：忍者）……非人間的な戦闘機械です．どんな武器，鎧，楯も使えますが，何も持たないときに最高の働きをします．何の防具も持たずに素手で戦うと大打撃を与えたり，一撃で強敵を殺すこともあります．多大な経験を積むことによってレベルが上がるほどアーマークラス（防御力）が良くなっていきます．しかし，ヒットポイントは泥棒程度であり，また，呪文は使えません．忍者は悪の属性でなければなりません．

キャラクタの状態

さらにあなたの知らなければならない項目と能力があります.

RACE（種族）……キャラクタは以下の5つのうちのどれかの種族に属します.

HUMAN(人間)：人間はいわゆるなんでも屋です. 特に秀でた特性はありませんが, かといって特に劣るものもありません. あえて挙げれば信心深さが不足しているくらいです.

ELF（エルフ）：エルフは賢くて信心深いのですが, あまり頑丈ではありません. 彼等は呪文のとても良い使い手に向いています.

DWARF（ドワーフ）：彼等は強く, かつ頑丈ですので, 最高の戦闘員になれます.

GNOME(ノウム)：敬虔で, 敏捷な彼等は地震の間でも, 地下でお祈りをささげているくらいですので, 素晴らしい僧侶になれます.

HOBBIT（ホビット）：敏捷で非常に運の強い彼等は, 優秀な盗賊になれます.

ALIGNMENT（属性）……キャラクタの世界観, および論理的姿勢を示します. 善(GOOD), 中立(NEUTRAL), 悪(EVIL)のいずれかを選択することができます. いくつかのクラスにはこの属性の制約があります. さらに善のキャラクタは悪のキャラクタと一緒には冒険できないことを覚えておいてください. 従って, 司教と忍者は一緒に行動できませんが, 中立の武士はどちらとも行動することができます. 属性はキャラクタを作成するときに決定しなければならず, 通常の手続きでは変更することもできないので注意深く決めてください. だいたい以下のような違いがあります.

GOOD（善）：本当に善人で, 老婆が道を渡ろうとしているときには, わざわざ行って助けるほどです.

NEUTRAL（中立）：あるがままに生きているため, 自分が同じ道を渡る必要があるときには, 老婆を助ける程度です.

EVIL(悪)：悪といっても, 迷路で戦いに明け暮れていることを除けば, そんなに悪人ではありません. 彼等は自己中心的で, いつも彼等のために用意されている何かのことばかりを気にしています. 道を渡ろうとしている老婆を助けたりはしませんが, 老婆の反対の手を若い女性が引いている場合には, その女性と親しくなるために老婆を助けます.

LEVEL OF ABILITY and EXPERIENCE POINT（能力レベルと経験ポイント）……このマニュアルの中で,『レベル』という言葉は3つの違った意味で使われています. それは, 各キャラクタの能力レベル, 呪文のパワーレベル, 迷路の階数の3つで, この章においては最初の意味です. 経験ポイントは魔物どもを殺すことによって得られます. パーティ（冒険の一行）が魔物どもを殺すごとに, 生き残った者は経験ポイントを得ます. 経験ポイントの合計が一定の値に達すると, 城で休んだときに次の能力レベルへ上がります. レベルが高くなるほど, 次の能力レベルに上がるために必要な経験ポイントは増えていきますが, レベル13に達すると必要な経験ポイントの量は一定になります. また, 必要な経験値はクラスによっても違います. レベルが上がるごとにヒットポイント, 新しい能力, 現行能力の強化（戦闘力など）が得られ, 6つの特性も変わります. 通常は増加しますが, ときには減ることもあります. 年をとるにつれて減ることが多くなります. もし呪文を使えるのなら新しい呪文を覚えたり, さらに多くの呪文をかけることがで

きるようになります．総合的に6つの特性が上がったなら，上位のクラスへと変わることもできます．

AGE（年齢）……単にいくつであるかを示し，50才を過ぎると弱くなっていきます．

POSSESSIONS（所有物）……そのキャラクタが購入したり，迷路で発見した品物です．最良の所有物を集め，保持するということは，Wizardryの冒険者達にとって最大の関心事です．なぜなら，それが彼等の生死に影響するからです．

あなたのキャラクタの最も重要な所有物は金（GOLD）です．彼が生まれたとき，彼は先祖の遺産によるいくらかの経済的余裕しかありません．それはいくつかの簡単な鎧とつまらない武器がかろうじて買えるだけの量です．彼が迷宮を探検すれば，捜し出した金によって大いなる富を得るでしょう．それはもっと良い品物を買ったり，食糧や宿舎を調達したり，あるいは時折，病気やけがの治療，友人の復活などに関する高貴な司教の助けを得るために使えます．

Wizardryで見つかる武器，鎧，魔法の品物などを含む品物の数と種類は，最初は少し戸惑いのもとになるでしょう．その品物がどう働くかはお教えしませんが，ここではいくらかの一般的な概要を示します．

すべてのキャラクタがすべての魔法の品物を使えるわけではありません．いくつかの品物は特定のクラスのキャラクタだけが使用できます．たとえば，魔術師は板金や鎖でできた鎧，あるいは剣も使えません．あなたは練習と経験によって，何が使えるかを学んでいくでしょう．

あなたには，品物のふるまいを決める特性の大部分はわかりません．むしろ，これらの特性は微妙に，かつ複雑に，プレイに影響します．まず始めにキャラクタが属性を持っているように，多くの品物も属性を持っています．いくつかの品物は呪われていて，特別な魔法の助けなしでは呪いを取り除くことはできません．

しかし，呪われた品物は悪の属性を持っているとはいえ，悪の品物と同じというわけではありません．あなたは通常，品物の属性をその名前で知ることはできません．そしてもし，品物とそれを持っているキャラクタとが相いれない場合には，奇妙なことが起こるかもしれません．

いくつかの品物は呪文を投げ掛けるのに使えます．これらは通常，何回か使うと消耗します．あるものは初めて使ったときに消えてしまいますが，あるものは永遠にその魔法の力を保ちます．

魔法の品物のあるものは，あなたがそれを使ったときに初めて明らかになる特別な力を伴っています．あなたがそのような品物を手に持ってみようとするときには，その力を使うことを希望しているかどうかを問われることになるでしょう．

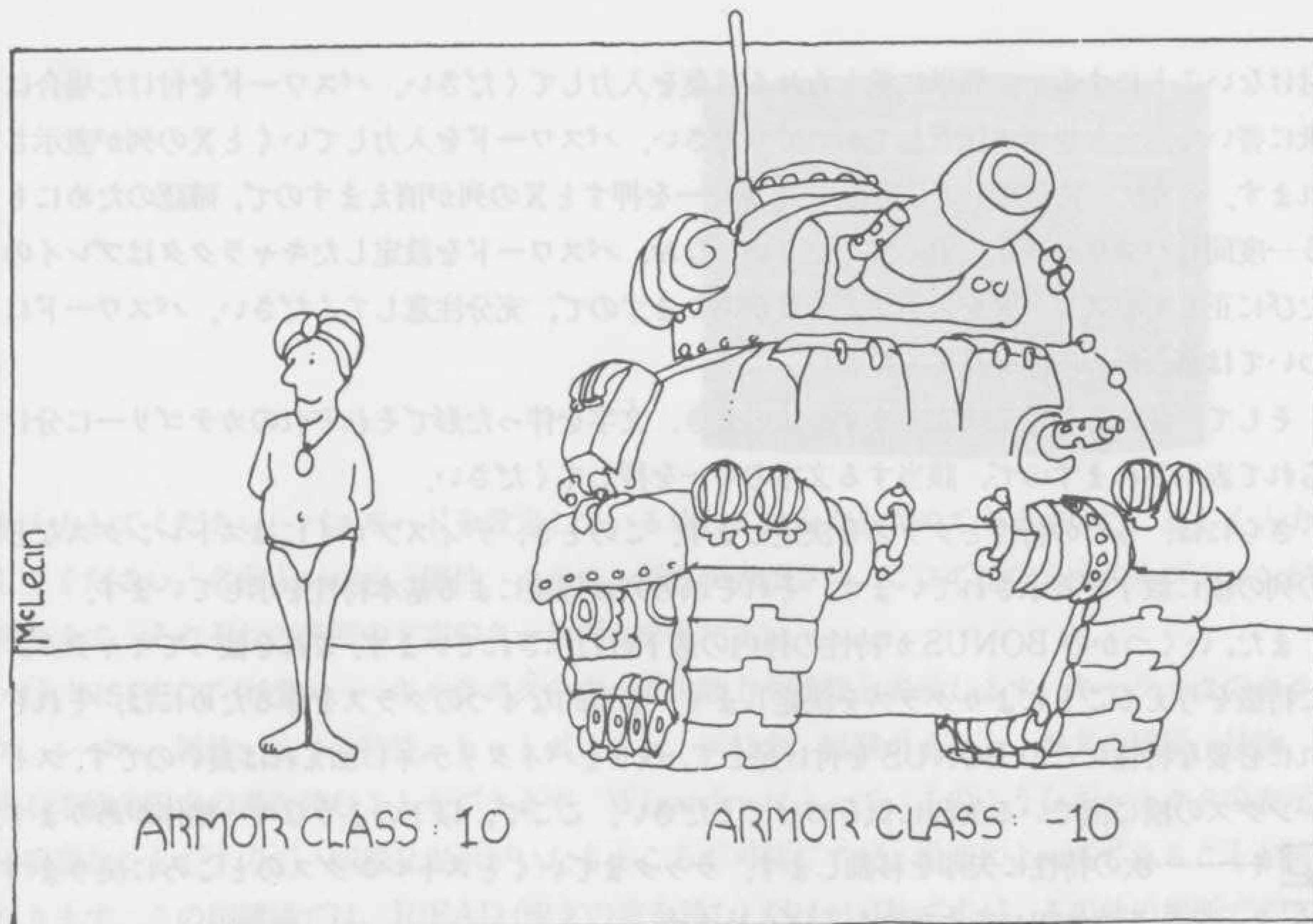
ARMOR CLASS（防御力）……どれだけ防護されているかを示しています．鎧，障害物，機敏性によって左右されます．裸のときはAC10で，シャーマン戦車は約AC−10です．省略形のACがしばしば用いられます．

※ ACは小さいほど良いことに注意してください．

HIT POINT（ヒットポイント）……死ぬまでに受けられる傷の量を示します．傷を負うたびに差し引かれます．失ったポイントは城で休むか呪文，魔法の薬，道具などによって最高値まで戻せます．HPという省略形がしばしば用いられます．

SPELL BOOKS（呪文書）……自分の知っている呪文を記録しておく小冊子です．

SPELLS LEFT（呪文の残量）……呪文のパワーレベルと魔術師，僧侶のクラスにおいてあ



アーマークラスの重要さ

なたのかけることができる呪文の量を示します．パワーレベルは7つあり，上にいくごとに強力になります．呪文をかけられる数は冒険者達の宿で休むことにより回復します．抜目なく呪文を使うには，冒険が終わったら休むことです．

STATUS（状態）……キャラクタの状態を示します．通常の健康な状態はOK（正常）です．しかし，ASLEEP（催眠），AFRAID（恐慌），PARALYZED（麻痺），POISONED（服毒），STONED（石化），DEAD（死亡），ASHES（灰化），LOST（喪失）などの状態になってしまうこともあります．キャラクタがOKでないときは，呪文の使用や城に戻った後に寺院の世話になれば（お金が必要ですが）回復できます．

キャラクタの作成

他にも沢山の特性がありますが，あなたは見ることができません．すなわち，これであなたはキャラクタのことをすべて知ったことになり，いよいよキャラクタを作ることができます．訓練場には3つのオプションがあります．訓練場から城に戻るには，単に［↵］キーを押してください．最初に，あなたがまだ使っていないキャラクタの名前を入力してください．コンピュータはデータの中からそれを探し，見つからなければあなたにそれを作るかどうか聞いてきます．ここでは［Y］キーを押してください．なお，名前にひらがな，カタカナ，漢字などを使用したい場合には，機種別のガイドの日本語入力の方法を御覧ください．

最上行に入力した名前が表示されていますが，決定したデータも順に追加されていきますので，確認していってください．

次にそのキャラクタにパスワードを付けるかを聞いてきます．［↵］キーを押してパスワードを

付けないことにするか，簡単に覚えられる言葉を入力してください．パスワードを付けた場合は紙に書いて安全な場所に保管しておいてください．パスワードを入力していくとXの列が表示されます．パスワードをタイプし終えて，⏎キーを押すとXの列が消えますので，確認のためにもう一度同じパスワードを入力してください．なお，パスワードを設定したキャラクタはプレイのたびに正しくパスワードを入力する必要がありますので，充分注意してください．パスワードについては裏表紙の内側を見てください．

そして，種族と属性を決定します．このとき，文字を伴った形でそれぞれのカテゴリーに分けられて表示されますので，該当する文字のキーを押してください．

さらには，6つの特性とクラスを決定します．このとき，ディスプレイにはストレングスなどの列の横に数字が表示されています．それぞれの列は種族による基本特性を示しています．

また，いくつかのBONUSが特性の枠内の最下行に示されています．これを使ってキャラクタに特徴を与えることによりクラスを決定します．基本的な4つのクラスを作るためには，それぞれに必要な特性にこのBONUSを付け足して，残りをバイタリティに加えれば良いのです．ストレングスの横に出ている矢印に気をつけてください．ここで，以下のようなキー操作があります．

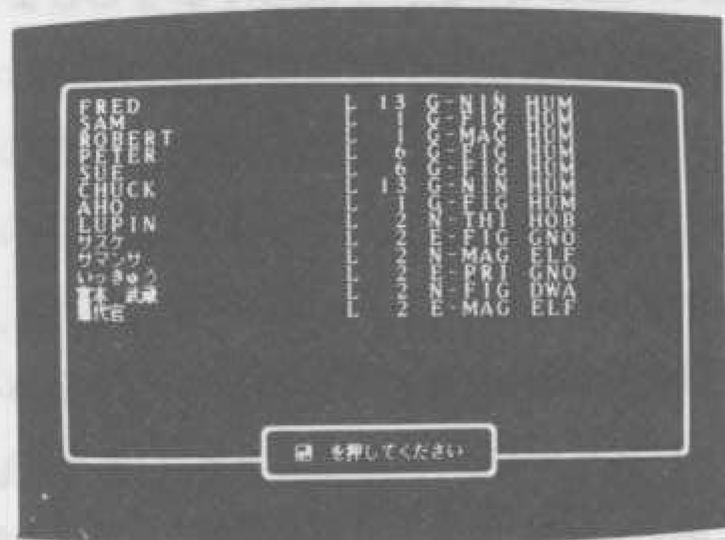
⏎キー……次の特性に矢印を移動します．ラックまでいくとストレングスのところに戻ります．

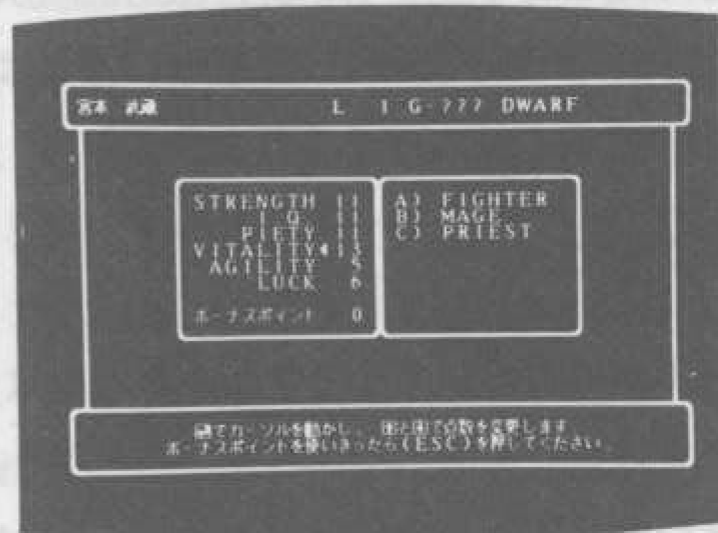
＋キー……その矢印が指す数字を上げられます．

－キー……その矢印が指す数字を元の数字まで下げられます．

加減されることによって必要最低限の数値が満たされたクラスは右側の枠内に文字を伴った形で表示されます．BONUSの配分によってはいくつかのクラスになり得ることもあります．すべてのBONUSを配分し終わったら，ESCキーを押し，クラスを文字で選んでください．

最後にできたキャラクタを記録するかを聞いてきます．記録するならYキーを，したくないならNキーを押してください．どちらかのキーを押すと訓練場に戻ります．続けてキャラクタを作る場合には，同様の操作を行ってください．

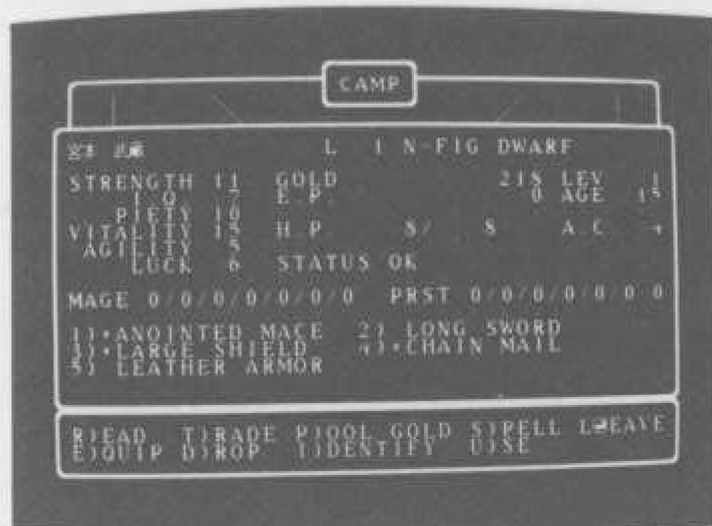




訓練場のもう1つのオプションはキャラクタの確認です．“*”を入力するとそのディスクに記録されているキャラクタの名前とその状態をすべて表示します．一番右にOUTと表示されているキャラクタは迷宮の中を冒険中であることを示しています．確認が済んだら，⏎キーを押してください．

キャラクタの検査

訓練場の最後のオプションはキャラクタの検査です．すでに作成されているキャラクタの名前



を入力してください．パスワードを設定している場合には入力を求めてきますので，正しく入力してください．名前とレベル，属性，クラス，種族が表示され，ここで次の5つのオプションがあります．それぞれの先頭の文字のキーを押してください．

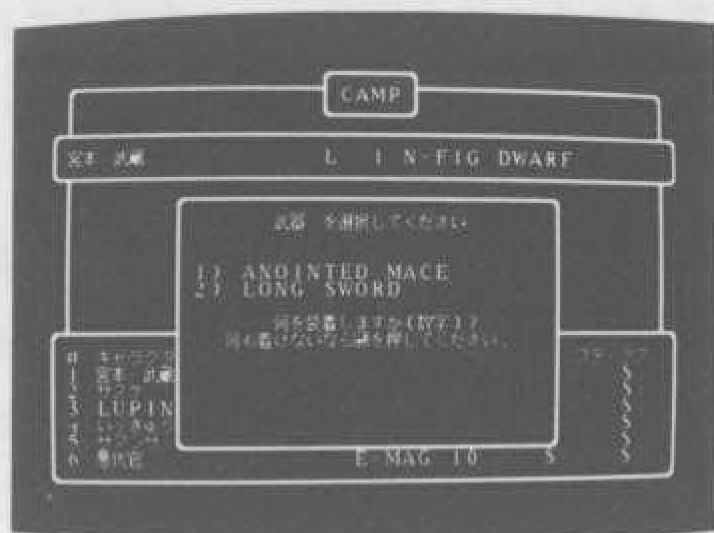
I）NSPECT（検査）……キャラクタのすべての能力や状態を表示します．キャラクタのクラス，レベル，属性，6つの特性，ヒットポイント，所持金，経験ポイント，呪文の残量，持物，そして彼の呪文の書を読むこともできます．Wizardryにとって，このようなキャラクタの表示は重要なことですので，同様な表示がいたるところで可能ですが，場所によってできることが異なります．この訓練場では，R)EAD（呪文の書を読む）だけが可能ですが，その他の場所でできることも含めて，まとめて説明しておきます．



R）EAD（読む）：キャラクタの持っている呪文の書を読みます．R キーを押した後に，M）AGE（魔術師）とP）RIEST（僧侶）のどちらの呪文の書を読むかを聞いてきます．それぞれ M キー，P キーを押して呪文を読んでください．読み終わったら ↵ キーを押すと，再びどちらの呪文の書を読むかを聞いてきます．終わるときには L キーか，↵ キーを押してください．

※ ↵ で示されているオプションはただ ↵ キーを押すことでも代用できることを表しています．

T）RADE（渡す）：他のメンバーに金や品物を渡します．T キーを押して，まず，渡したい相手の番号のキーを押します．次に渡す金の量を入力します．品物だけを渡したいときには単に ↵ キーを押してください．次に渡したい品物の番号のキーを押してください．一度に複数の品物を渡すことができますが，キャラクタが装着している品物は渡せません．最後の品物を渡し終わったら ↵ キーを押してください．



P） OOL GOLD（金を集める）：パーティ全員の金をこのキャラクタに集めます．このオプションは単に P キーを押すことにより実行されます．何もしていないつもりなのに急に金が増えた場合には，誤ってこのオプションが実行された可能性があります．他のキャラクタを検査してみてください．

S） PELL（呪文）：呪文をかけます．通常はキャンプで使用し，ヒットポイントの回復やその他のパーティのためになるような呪文を使います．メンバー1人に作用する呪文の場合には，誰にかけるかを聞いてきますので，メンバーの番号で答えてください．

E） QUIP（装備）：キャラクタに装備を付けます．武器，鎧，楯，兜，グラブ，魔除けのそれぞれについて，持っている品物の中から装着できるものが番号付きで表示されます．装着したい品物の番号のキーを押してください．ただし，呪いのかかった品物を装着している場合には，他の品物に変えることができません．ボルタックの取引所や司教によって，識別された品物を使うようにすれば，呪いは避けられます．また，何も装着しないときには ↵ キーを押してください．

D） ROP（捨てる）：持っている品物を捨て去ります． D キーを押してから，捨てる品物の番号のキーを押してください．キャラクタ1人が持てる品物の個数は決まっていますので，いらなくなった品物は捨るか，他の手空きのキャラクタに渡すか，ボルタックの取引所で売ってください．

I） DENTIFY（識別）：司教のみが行えるオプションです．品物が何であるかを識別しますが，失敗することもあります． I キーを押してから，識別したい品物の番号のキーを押してください．止めるには単に ↵ キーを押します．なお，品物の識別はボルタックの取引所でも識別できますが，こちらは有料です．

U） SE（魔法の品物を使う）：魔法をかけることのできる品物を使います． U キーを押してから，使いたい品物の番号のキーを押してください．止めるときにはただ ↵ キーを押します．いくつかのSCROLL（巻物）やWAND（魔法使いの杖），あるいはPOTION（一服分の薬の入った薬瓶）といった魔法の品物は，魔術師や僧侶の呪文の働きがあります．特にそれらの品物を使うときにこのオプションを選択します．これにより，何の損失もなく呪文をかけることができますが，品物が魔力を失う可能性もあります．通常，巻物や薬は一回限りですが，杖は20〜30回使うことができます．



神のしわざか？ （消滅!）

D） ELETE（消去）……キャラクタを消去します．本当に消去するか確認しますので，消去するにはYキーを，やめるにはNキーを押してください．

C） HANGE CLASS（クラスの変更）……このオプションはキャラクタのクラスを変更します．クラスを変更するためには，正しい属性と最低限必要な特性を備えていなければなりません．Wizardryの面白さの一部にあなた自身がものを見いだすことがあります．このクラスの変更でも，より上位のクラスに移るのに必要とされる最低限の特性はあなた自身で探し出してください．このオプションを選択すると，そのキャラクタがなれるクラスがすべて表示されますので，キャラクタのレベルが上がったときなどに試せば良いでしょう．通常，クラスを変更すると経験ポイントや呪文に影響が出ますが，それらに何の修正もされないチャンスがあるかも知れません．クラスを変更したい場合には，表示されている変更可能なクラスの先頭の文字のキーを押してください．キャラクタはそのクラスのレベル1のキャラクタになり，経験ポイントは0になります．ただし，ヒットポイントの最高値は変わらず，また，以前のクラスで憶えた呪文の知識は残り，各レベルの呪文を1度ずつかけることができます．加えて既に1つ以上知っているレベルの呪文を覚えることもできます．つまり，以前のクラスの能力のいくらかは残るのです．クラスの変更をしない場合，または変更できるクラスのない場合は，ただ↵キーを押してください．

A） LTER PASSWORD（パスワードの変更）……変更したいパスワードを2回入力してください．2回の入力が同じでない場合はパスワードの変更は行われません．また，ただ↵キーを2回押すとパスワードはなくなります．

L↵EAVE（終了）……訓練場へ戻ります．ただ↵キーを押しても同じです．

The MISSION（使命）

Proving Grounds of the Mad Overlord は Wizardry の最初のシナリオで，いわば Wizardry の世界の練習用のシナリオとして用意されています．

狂気の大君主，Trebor（トレボー）は，紛れもなく狂っていますが，決して愚かではありません．彼は自分の世界制覇への主要計画を実行するにあたり，２つのことを必要としています．１番目は各クラスで最良の精鋭護衛兵です．２番目は，悪の魔法使い，Werdna（ワードナ）によって盗まれた魔法の魔除けです．Werdna は極悪人なので，老婆を道の半分までしか渡してやりません．それから，彼女の財布を盗むのです．Werdna は迷路のどこかに住み，魔除けを肌身離さず持っていることが知られています．

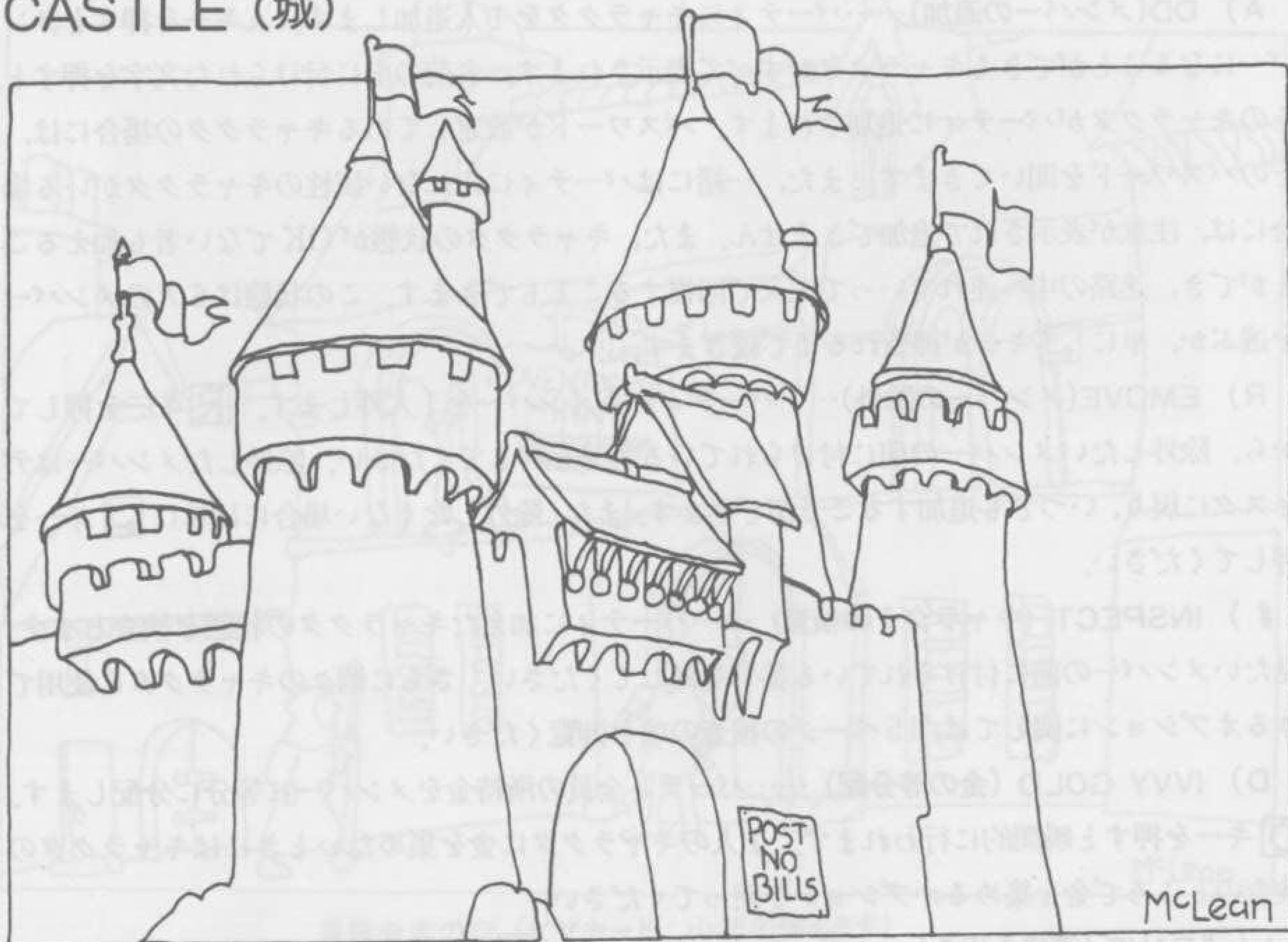
１個の石（あるいは別の手ごろな武器）で２羽の鳥を殺したことで良く知られている Trebor は，迷路を試練の場として使っています．彼は迷路を，彼の必要とする冒険者達の精鋭グループをレベル13以上になるまで鍛え，なんとかして同時に魔除けを奪還するのに最適の場所だと考えています．言うまでもなく，魔除けを奪還したいかなる冒険者達も，ただちに彼の精鋭護衛兵に徴兵されるでしょう．もし必要ならば，力づくででも……．

そして，以上があなたのキャラクタが押しつけられている状況なのです．乏しい幸運をもとに彼等は，迷路の地図を作り，魔物どもを打ちのめし，獲物を持って逃げ，魔除けを見つけ，そしてそれらを行くうちに何度か殺されるだけなのでしょう．

しかし，やらねばならないのです．それが運命なのですから……．

あなたは迷路のどこかに『コントロール・センター』という場所があることを噂に聞いています．この部屋では，より深い迷路の冒険をするのに必要な品物を手に入れることができます．ですから，まずこの施設を探すことから始めるのが良いでしょう．

CASTLE（城）



城（はりがみ無用）

城はすべての冒険の出発点であり，終点です．そこで休み，パーティを組み，神の助けを得て，装備の売り買いをし，他のゲームへと移ることもできます．

城には5つのオプションがあります．行きたい場所の最初の文字のキーを押してください．

G）ILGAMESH'S TAVERN（ギルガメッシュの酒場）

A）DVENTURER'S INN（冒険者達の宿）

T）EMPLE OF CANT（カント寺院）

B）OLTAC'S TRADING POST（ボルタックの取引所）

E）DGE OF TOWN（城の出口）

ギルガメッシュの酒場

冒険の始まりの場所がこの酒場です．ここでは，一緒に冒険に旅立つ6人までのメンバーを集めて，パーティを作らなければなりません．ディスプレイの下方に6人分のスペースが表示され，ここに現在のパーティの状態が表示されます．それぞれのキャラクタについて，パーティ内での位置，名前，属性，クラス，AC（防御力），現在のヒットポイント，そして状態が表示されます．属性とクラスはA－CCCという形式で示されます．Aの部分には属性が，G（善），N（中立），E（悪）で示され，CCCにはクラスが省略された形で示されます．キャラクタが正常なら，状態のところにはヒットポイントの最高値が表示されます．

酒場の中では，次の5つのオプションがあります．

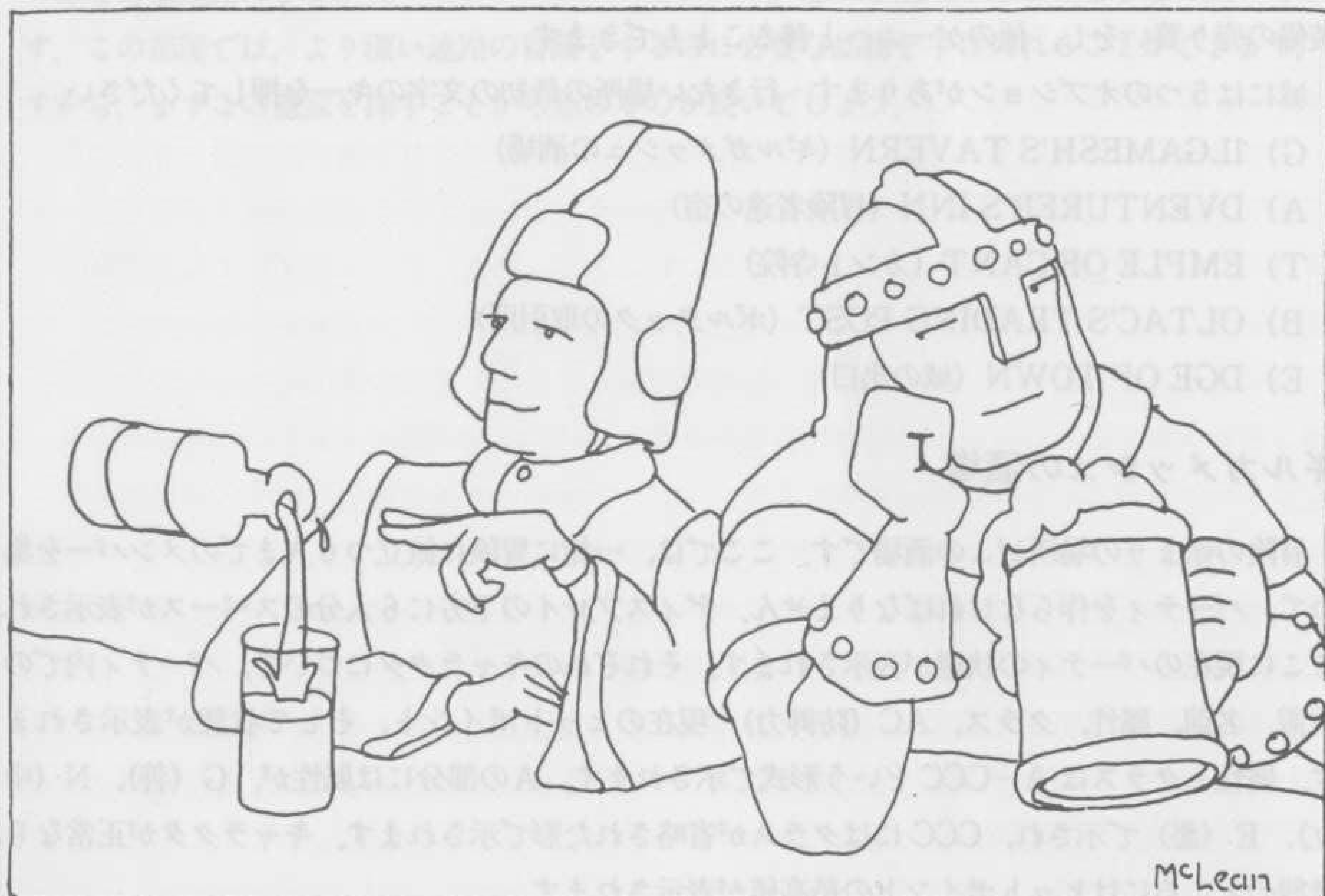
A） DD(メンバーの追加)……パーティにキャラクタを１人追加します．Aキーを押すとメンバーになることができるキャラクタがすべて表示されます．名前の前に付けられた文字を押すと，そのキャラクタがパーティに追加されます．パスワードが設定してあるキャラクタの場合には，そのパスワードを聞いてきます．また，一緒にはパーティに入れない属性のキャラクタがいる場合には，注意が表示されて追加できません．また，キャラクタの状態がOKでない者も加えることができ，迷路の中へ連れていって呪文で回復することもできます．この状態は6人のメンバーを選ぶか，単に↵キーが押されるまで続きます．

R） EMOVE(メンバーの除外)……パーティからメンバーを１人外します．Rキーを押してから，除外したいメンバーの前に付けられている番号を押してください．除外したメンバーはディスクに戻り，いつでも追加することができます．また，除外したくない場合には単に↵キーを押してください．

#） INSPECT（キャラクタの検査）……パーティに加えたキャラクタの状態を検査します．見たいメンバーの前に付けられている番号を押してください．さらに個々のキャラクタに使用できるオプションに関しては，15ページの検査の項を御覧ください．

D） IVVY GOLD（金の等分配）……パーティ全員の所持金をメンバーに等分に分配します．Dキーを押すと瞬間的に行われます．１人のキャラクタに金を集めたいときにはキャラクタの検査のところで金を集めるオプションを使ってください．

L↵EAVE（酒場を出る）……Lキー，または単に↵キーを押すと酒場を出て，城の市場へ戻り，他の場所へ行けるようになります．





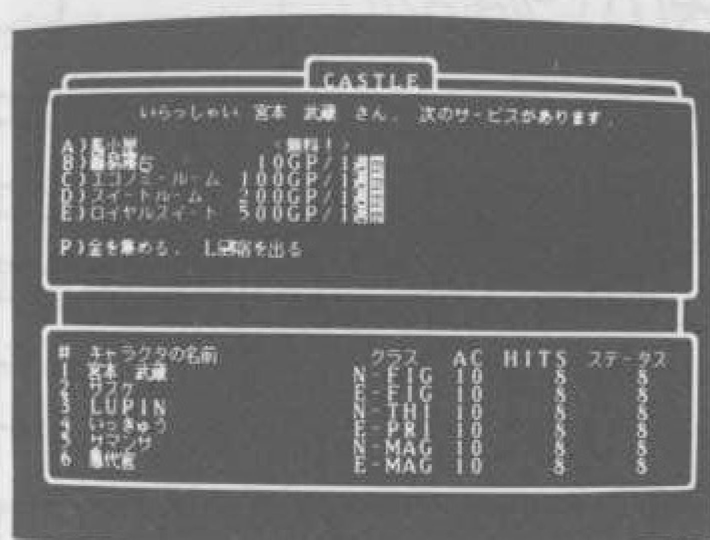
冒険者達の宿（ビザカード，小切手使えます）

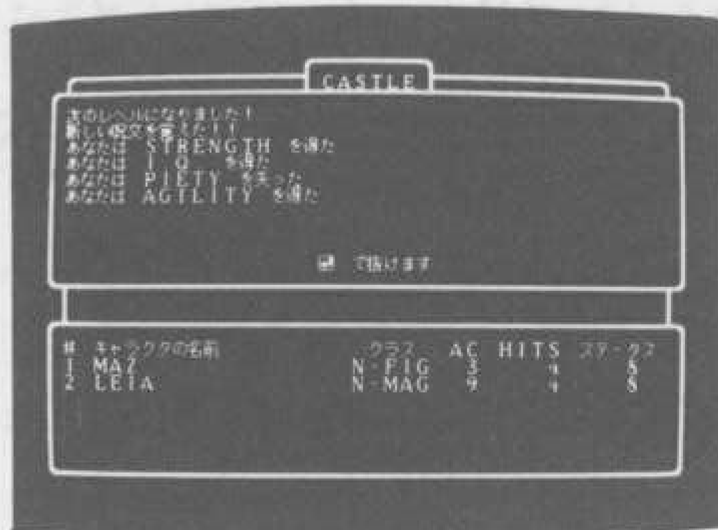
冒険者達の宿

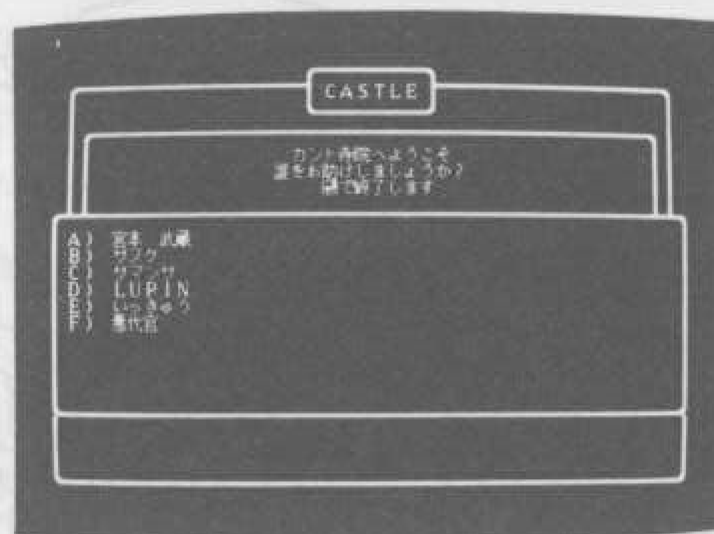
ここは疲れた冒険者達に休息の場を与え，その力を回復し内面的な充足を行う場所です．Aキーを押して，宿に入ったなら，休ませたいメンバーの番号のキーを押すか，⏎キーを押して宿を立ち去ることができます．

中に入ったら一晩馬小屋で休んだり，他の有料の部屋を使うこともできます．入りたい部屋の文字のキーを押してください．馬小屋で一晩休むことによって呪文の力は回復しますがヒットポイントは回復しません．他の部屋でならば一週間ごとにヒットポイントが回復します．高い部屋になるほど回復は早くなります．Wizardryにおいては年齢も重要な要素ですから，長い時間を無意義にベッドで過ごさぬよう注意してください．１週間休息するごとにヒットポイントは回復していき，金は減っていきます．部屋に入る前にPキーを押してパーティ全員の金を集めておくと便利です．部屋に投宿すると，すべてのヒットポイントが回復するか，金が無くなるか，或いは何かキーが押されるまで，自動的に休息を取り続けることになります．キャラクタの所持金は







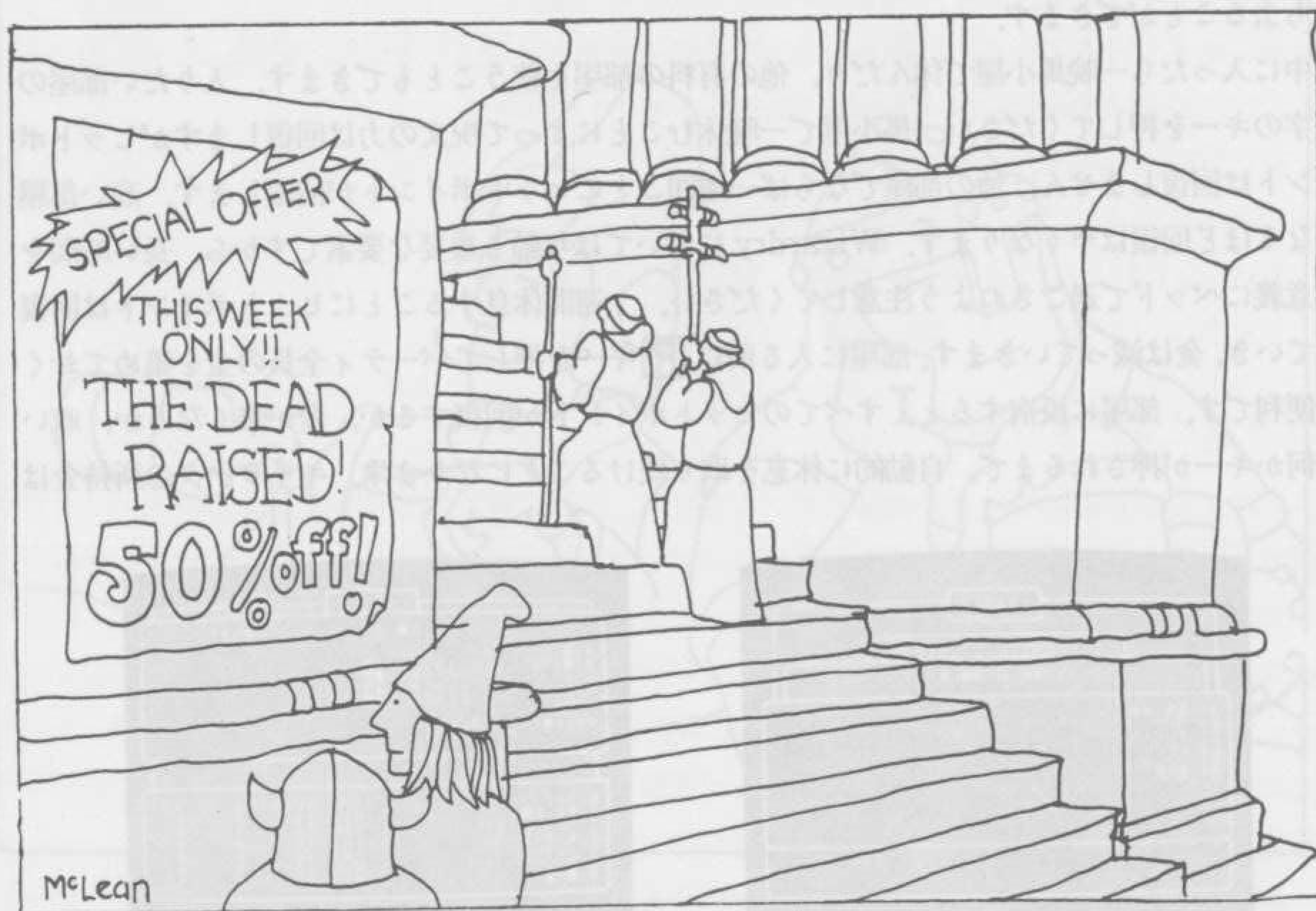


ギルガメッシュの酒場で調べることができます.

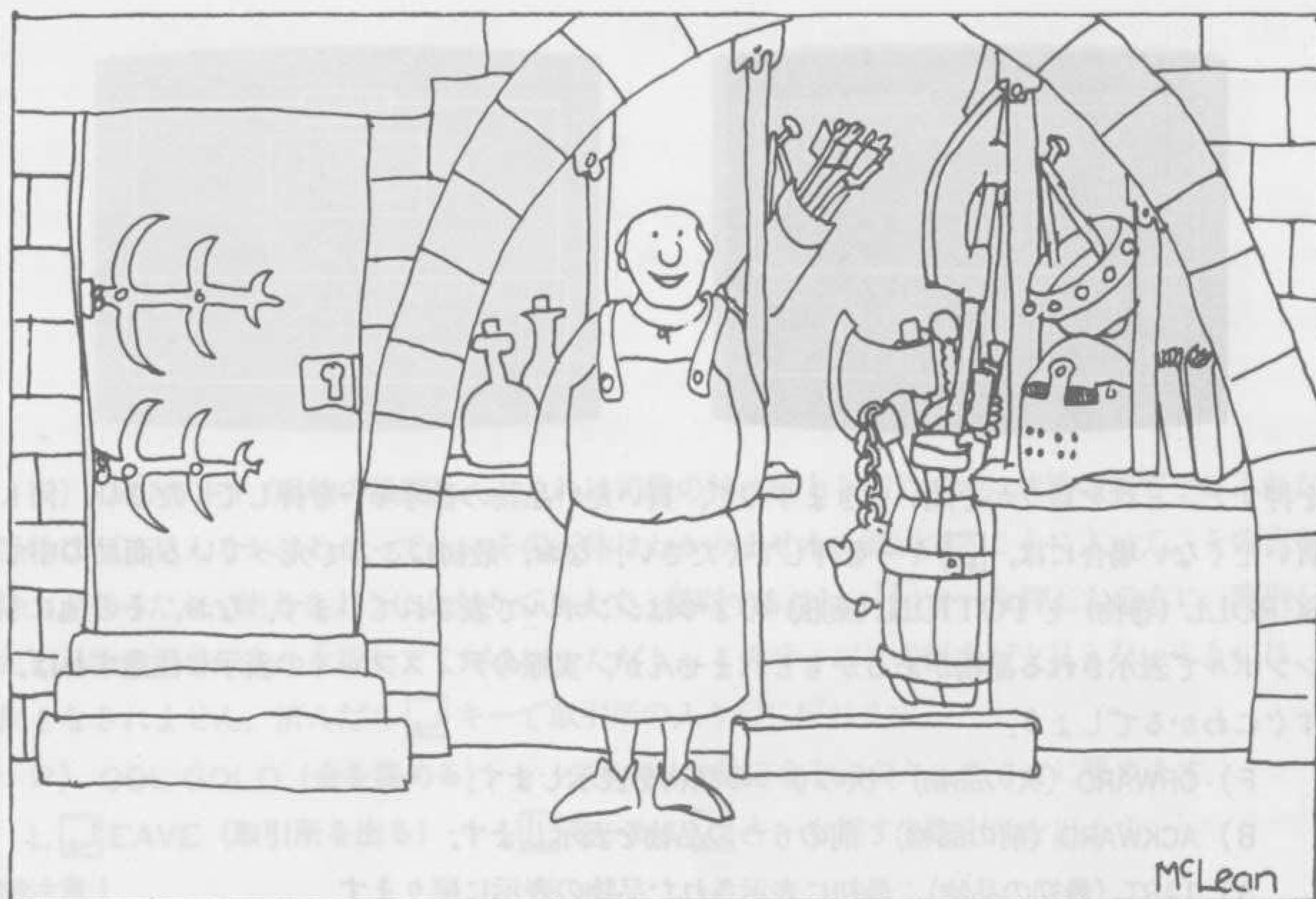
宿を使った後，キャラクタのレベルが上がっているかがチェックされます．レベルが上がっていた場合には，ヒットポイントの最高値が増え，特性に変化があり，新しい呪文を覚えたり，呪文の使用回数が増えたりします．キャラクタが何を得たかを検査しておくことをお勧めします．まだレベルが上がっていない場合には，次のレベルまでに必要な経験ポイントを表示します．

カント寺院

パーティが死亡，麻痺，その他の不適当なキャラクタを城に連れて帰ると，警備兵がパーティからそのメンバーを外して，このカント寺院へと連れて行きます．ただし，服毒してしまったメンバーは自力で回復します．また，永久に失われてしまったキャラクタ（LOST）は埋葬されます．[T]キーを押してカント寺院に入るとアルファベットを振った正常でないキャラクタの一覧が表示されますので，助けたいキャラクタの文字のキーを押してください．その寺院の高僧がその



年末一掃セール（今週のみ死者の復活　なんと半額!）



いらっしゃい……お金持ちの客人

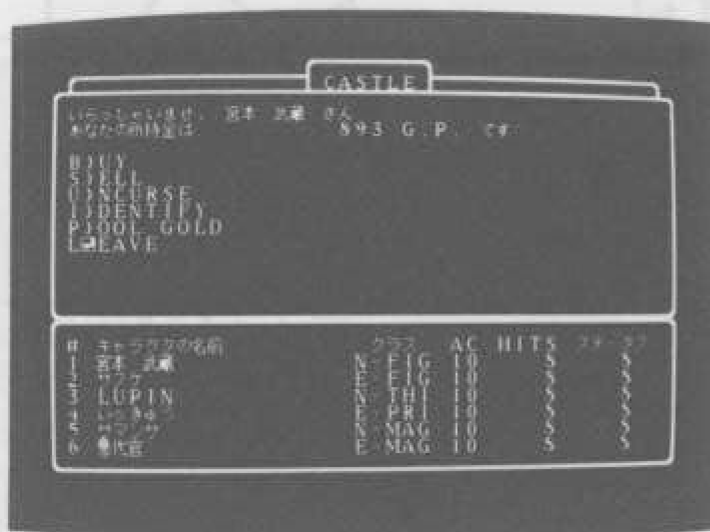
のキャラクタを助けられるなら，必要な寄付金が示され，誰が払うのか聞いてきます．パーティのメンバーの誰かが支払う意思があるならば，そのメンバーの番号のキーを押してください．すぐに従弟が仕事を始めます．キャラクタが死 (DEAD) や灰化 (ASH) の状態で無ければ，成功は保証します．充分なバイタリティがあるならば通常成功しますが，老いて弱くなってきたときは失敗が多くなります．復活に成功したキャラクタのヒットポイントは1しかないので注意してください．なお，死んだキャラクタが復活に失敗すると，その死体は灰になってしまいます．しかし，より高い寄付金が払えるのなら灰から復活させる方法もあります．ですが，これにも失敗するとキャラクタは完全に消え，以後復活することは絶対にありません．あなたは訓練場でキャラクタを作り直すしかありません．

ボルタックの取引所

城の商業の中心はボルタックという名の親切なドワーフの取引所です．しかし，すべてのドワーフと同じくボルタックは金が好きで，もしもできるならばあなたの鎧をあなたに売りつけるような男です．もっとも，彼は市場を独占しているのでかなりよくしてくれます．取引所に入るには B キーを押してください．次に誰が入るのかを，メンバーの番号のキーを押して選択してください．ここでは，次の6つのオプションがあります．

B) UY（品物を買う）…… B キーを押すと買物ができます．一度に6つの品物とその値段，および，そのキャラクタがもし使用できない品物であった場合には，USELESS（使用不可）と表示されます．

P) URCHASE(購入)：ディスプレイに表示されている品物のどれかを購入します． P キー



を押すと，どれを買うかを聞いてきますので，買いたい品物の番号キーを押してください．何も買いたくない場合には，⏎キーを押してください．なお，最初にここで売っている商品の中で，SCROLL（巻物）とPOTION（薬瓶）の2つはシンボルで表されています．なお，その他にもシンボルで表示される品物があるかもしれませんが，実際のディスプレイの表示に注意すれば，すぐにわかるでしょう．

F）ORWARD（次の品物）：次の6つの品物を表示します．

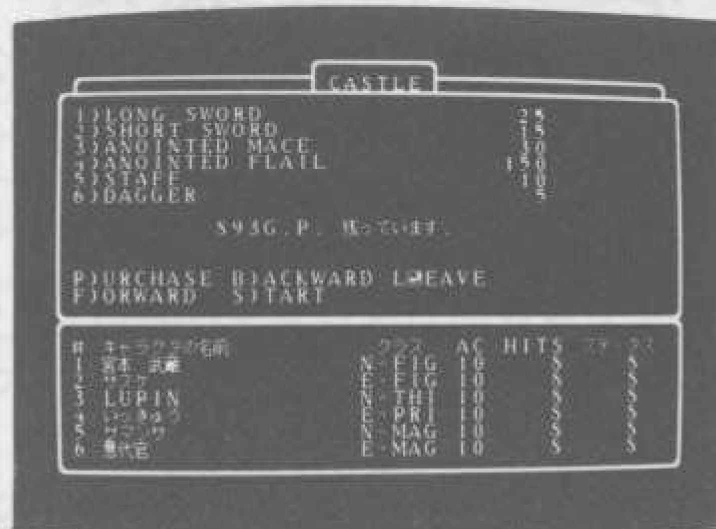
B）ACKWARD（前の品物）：前の6つの品物を表示します．

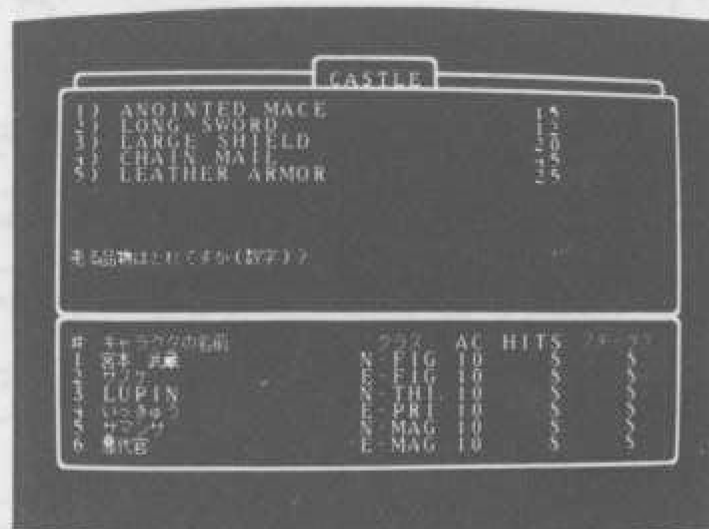
S）TART（最初の品物）：最初に表示された品物の表示に戻ります．

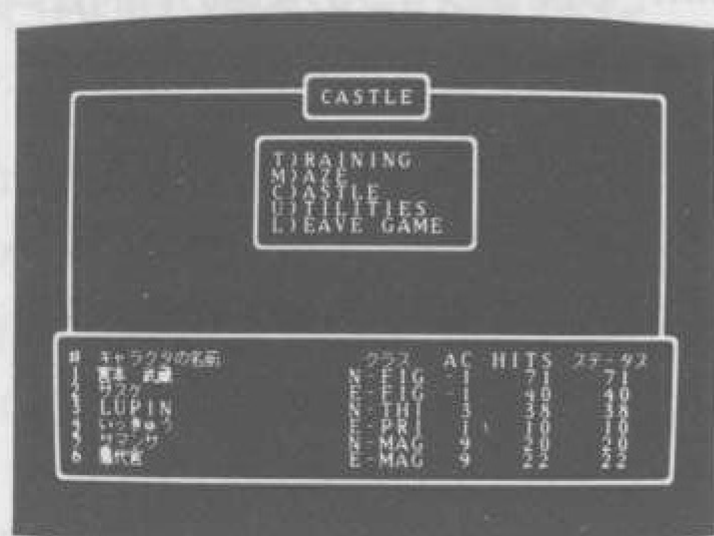
L⏎EAVE（買うのを止める）：取引所の入り口に戻ります．

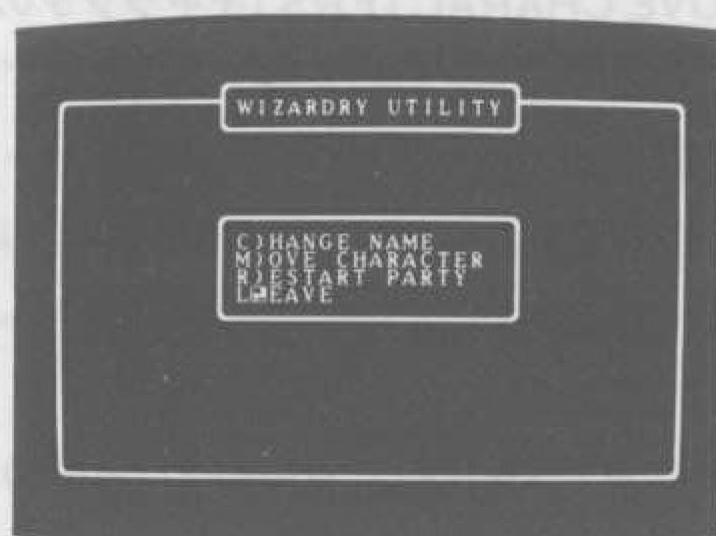
S）ELL（品物を売る）……キャラクタの持物を売ります．取引所で買える品物の場合は購入価格の半額でしか売れません．また，何であるかわからない品物の場合には1GPにしかなりません．何も持っていないときには何も起こりません．品物を売るには，まず，Sキーを押してから，売りたい品物の番号を押します．持物が無くなるか，⏎キーを押すまで，いくつでも売ることができますが，キャラクタが装着している品物も売ってしまいますので注意してください．

U）NCURSE（呪いを解く）……呪われた品物は有害で，またしつこい物です．例えば，キャラクタが呪われた武器を持ってしまったら，うまく戦うことができないばかりか，その武器を捨てることもできません．しかし，装着しない内は呪いは効力を発揮しませんので，わからない品物を手に入れた場合には，まず識別した方が良いでしょう．しかし，誤って呪われた品物を装着してしまった場合には，ここで呪いを解いてください．呪いを解くにはUキーを押し，呪いを解きたい持物の番号キーを押してください．これらの品物へのサービスには品物のパワーによって，違った料金が要求されます．もちろん，示された料金を支払えない場合には呪いを解くことはできません．済んだら⏎キーで取引所の入り口に戻ります．









I） DENTIFY（品物の識別）……これは司教の持つ能力と同じです．迷路の中で手に入れた品物は何に見えるかはわかっても，その正体はわかりません．識別することによって，その害を除き，売ったり，使えるようにしたりできます．識別するには，[I] キーを押したのちに，識別したい品物の番号のキーを押してください．ただし，このサービスの料金が支払えないときには，何もなされません．済んだら [↵] キーで取引所の入り口に戻れます．

P） OOL GOLD（金を集める）……パーティ全員の金をこのキャラクタに集めます．

L [↵] EAVE（取引所を出る）…… [L] キーか，[↵] キーを押すと取引所を出ます．

御注意！

ボルタックの取引所は普通の店であって，売り物をストックしています．魔法のかかっていない通常の品物は無限に入荷しますが，魔法のかかった品物はそうもいかず，品切れが起こるかもしれません．そうなったら，あなたが迷路で手に入れた品物を売って在庫を補充する以外にありません．有限の品物に御注意ください．

城の出口

城の中から出てどこかへ行こうとするときはE）DGE OF TOWN（城の出口）へ行かねばなりません．[E] キーを押してください．ここからは，訓練場，城，迷路，終了等が選べます．城に戻るか，迷路に入る以外を選ぶとパーティは解散します．

特にここで，L） EAVE GAME（ゲームの終了）を選択すると，本当に1回の冒険を終了したことになります．冒険者達を正式にデュプリケイトディスクに返すことができますので，最も安心してデュプリケイトディスクをドライブから抜くことができます．画面の最下行にメッセージが出たらディスクを抜いてください．また，ここで [↵] キーを押すと城に戻ってしまいます．Wizardry を本当に終了したいのなら，電源を切るか，リセットスイッチを押してください．

補助操作と冒険の再開

城の出口で，U） TILITIES を選択するために [U] キーを押すと，この冒険の再開やその他の補助的な操作ができるようになります．ここには以下の4つのオプションがあります．

C） HANGE NAME（名前の変更）……キャラクタに付けた名前を変更することができます．[C] キーを押すとキャラクタの一覧表が表示されますから，名前を変更したいキャラクタを文字で選択してください．続いて，新しい名前を入力してください．

M） OVE CHARACTERS（キャラクタの移動）……このオプションの本来の目的は，次のシナリオにキャラクタを移動するためのものです．しかし，他のデュプリケイトディスクにキャラクタを移動することも可能です．移動したいキャラクタの文字のキーを押してください．移動を指定したキャラクタにはマークが付きます．移動したいすべてのキャラクタを指定したら，[↵]キーを押してください．止めるには[ESC]キーを押してください．後は指示に従って，ディスクを入れ換えてください．

R）ESTART AN"OUT"PARTY（冒険の再開）……迷路の中で冒険を中断したパーティがいる場合に，ここで[R]キーを押すことによって，冒険を再開することができます．このオプションを選ぶと，冒険中のキャラクタがすべて表示されます．冒険を再開したいキャラクタの文字のキーを押してください．そのキャラクタを含むパーティで冒険を再開することができます．ただし，その場所で使用していた呪文の効果はなくなってしまいますし，メンバーの順序も入れ換わってしまいます．従って，冒険を再開したときには，すぐにキャンプを設営して，メンバーの順序を整え，また，呪文も唱え直してください．

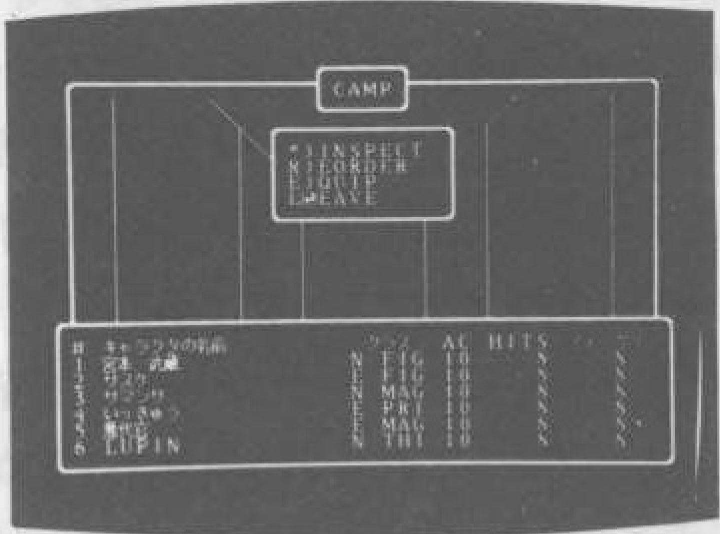
L[↵]EAVE UTILITIES（補助の終了）……[L]キーを押すか，単に[↵]キーを押すとこの補助操作を終了して，城に戻ります．

ADVENTURING（冒険）

Wizardryの最も重要な部分がこの冒険です．今までに説明してきた，キャラクタの作成，パーティの編成，装備の購入，休息によるヒットポイントや呪文の回復などといったことは，すべてこの冒険のための準備なのです．さあ，今こそ安全ではあるが金のかかる城を離れて，危険ではあるが富と名誉の得られる迷路の中へと入っていくときです．

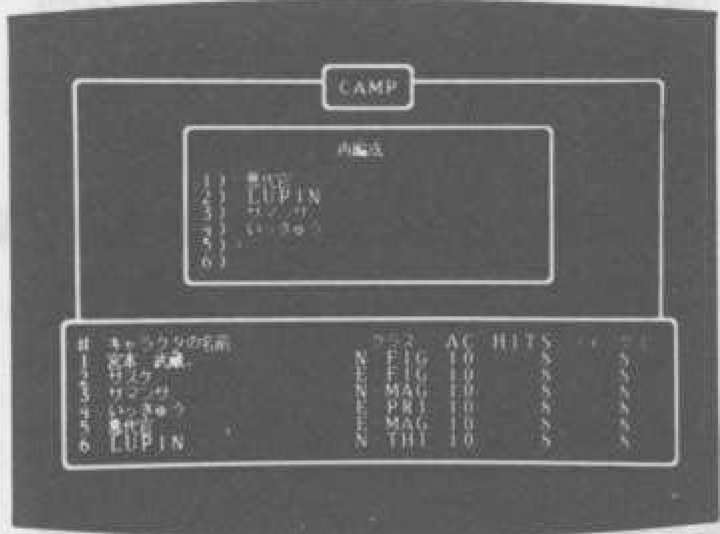
キャンプ

城を出て，迷路に入るとすぐにキャンプを設営します．キャンプではメンバー間で品物を引き渡したり，新しい品物を装着したり，呪文によりヒットポイントを回復したりと，魔物との戦闘に備える様々なことができます．キャンプには次の4つのオプションがあります．



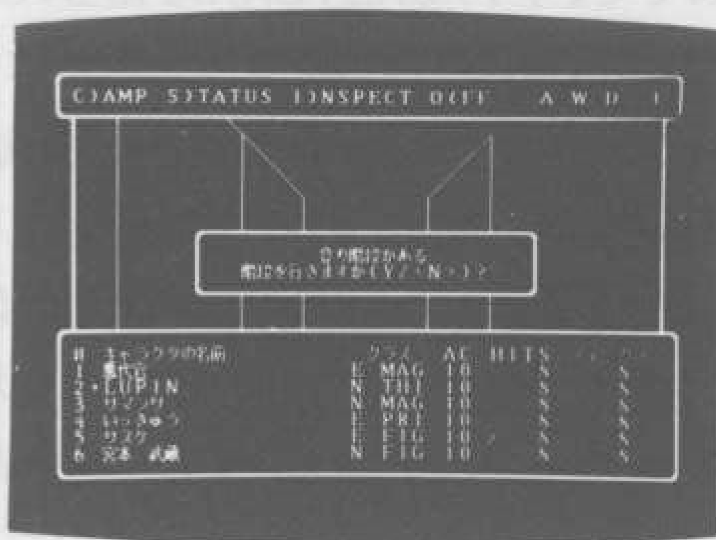
#）INSPECT（検査）……キャラクタの検査をします．15ページを御覧ください．

R）EORDER（整列）……キャラクタが迷路の中を進む順序を並び換えます．これは特に魔物と対峙し，戦闘状態になったときに影響を与えます．戦闘では，最初の3人が武器を使って攻撃できますが，同時に魔物からも武器による攻撃を受ける可能性があります．従って，攻撃力が弱く，ACの悪い者は後ろにするのが良いでしょう．[R]キーを押して，現在のメンバーの番号で順番を指定していってください．



E）QUIP（装備）……パーティ全員の装備をします．初めてのメンバーで迷路に入ったときなどに，このオプションで装備しておけば，装着を忘れたキャラクタが無くなるでしょう．

L[↵]EAVE（出発）……キャンプをたたんで，冒険を開始，または再開します．



迷路内でのディスプレイ

迷路内では，３次元立体画法による迷路と，簡単なオプション，使用している呪文（防御，光明，識別），メンバーの状態を示す３つのウィンドウが通常ディスプレイされます．また，場所によってはその他，階段，落とし穴などのメッセージを表示するウィンドウが出ることもあります．例えば，城から迷路に入ったときには，城へ昇る階段がありますので，階段を昇るかどうかを聞いてくるメッセージが表示されます．通常これらのメッセージには，↵キーを押すか，Ｙまたは N のキーを押して答えてください．

なお，Ｓキーを押すとメンバーの状態を示すウィンドウを出したり，消したりできます．また，Ｏキーを押すとこれら３つのウィンドウを出したり，消したりできます．

３次元画法の迷路では，普通ある距離までは迷路の壁が表示されますが，MILWA などの呪文を使うと迷路を明るくして，さらに遠くまで見えるようになり，またシークレットドア（隠された扉）も見えるようになります．迷路を探索していくときに，付属のプロッティング用紙に地図を書き込んでください．この作業は Wizardry においては非常に重要なことです．

移動に関するコマンド

移動に関するオプションには，以下のようなものがあります．

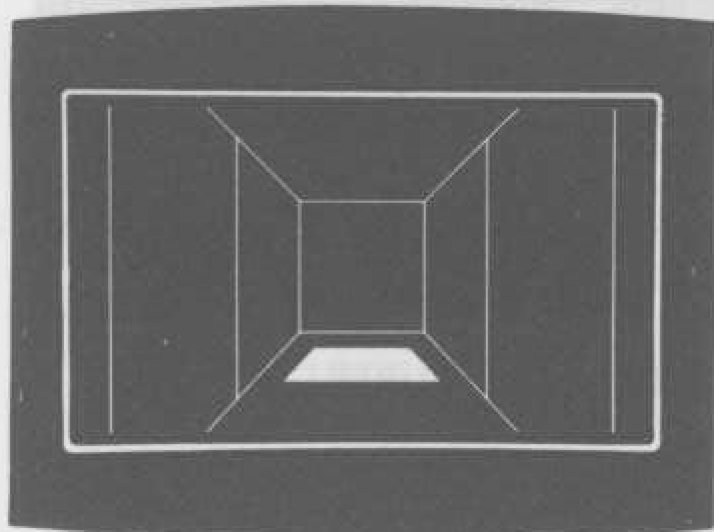
Ｆ，Ｗ……メンバーが向いている方向へ一歩進みます．

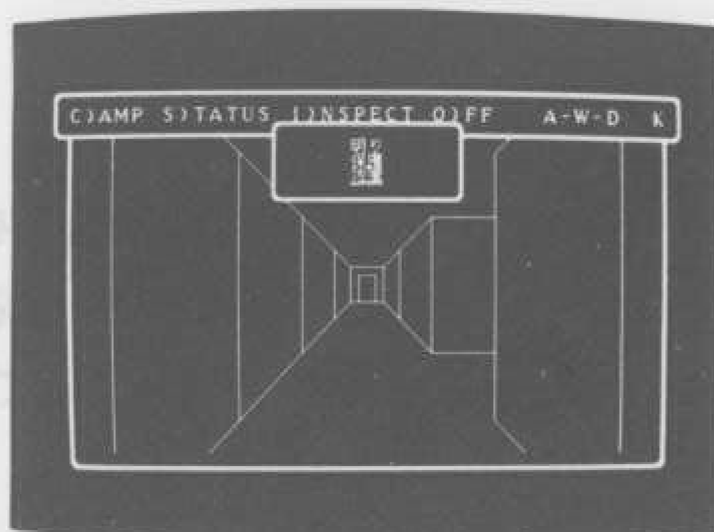
Ｌ，Ａ……その場で左を向きます．

Ｒ，Ｄ……その場で右を向きます．

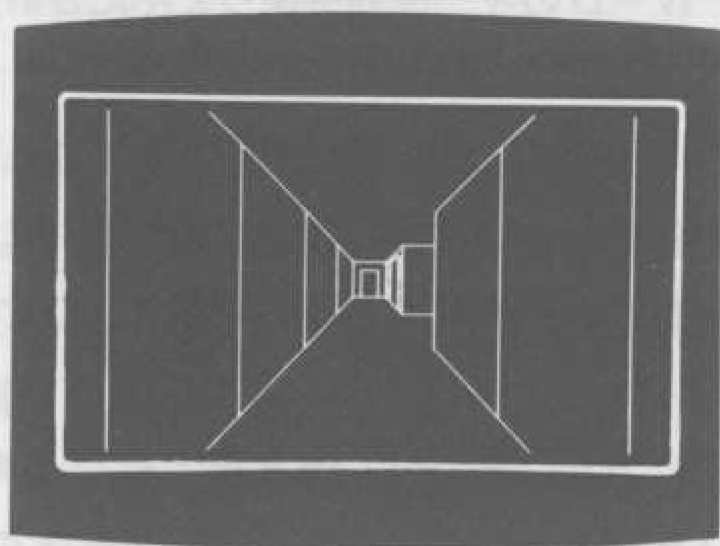
Ｋ……扉の前にいるならば，それを蹴り開け，一歩進みます．

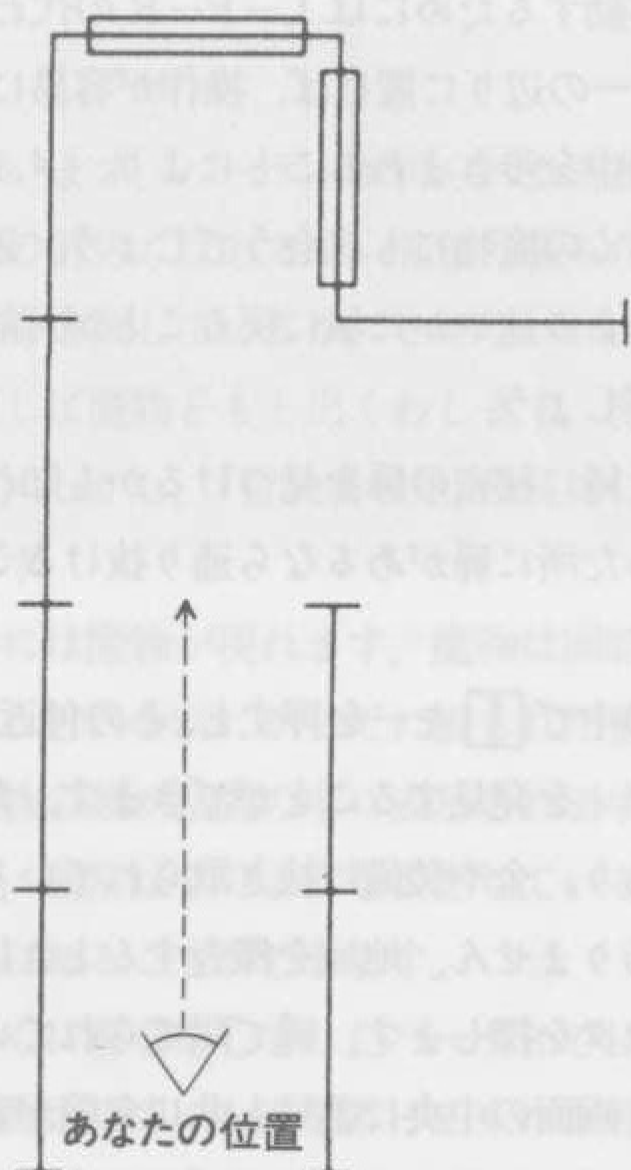
Ｃ……その場でキャンプを設営します．

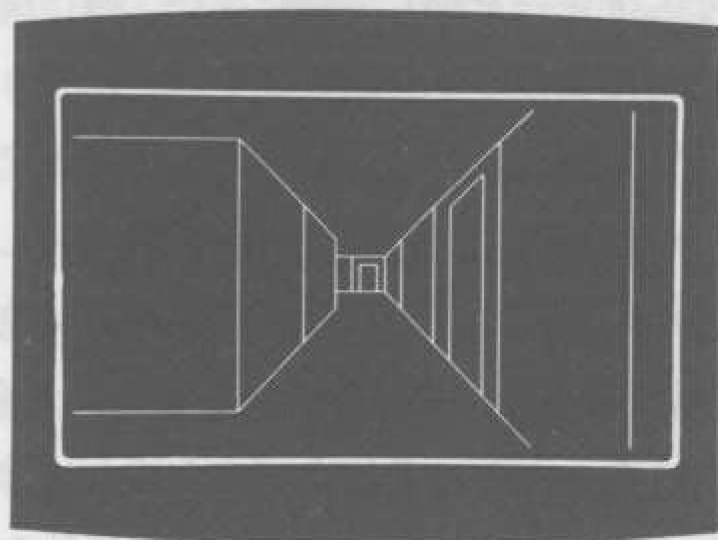


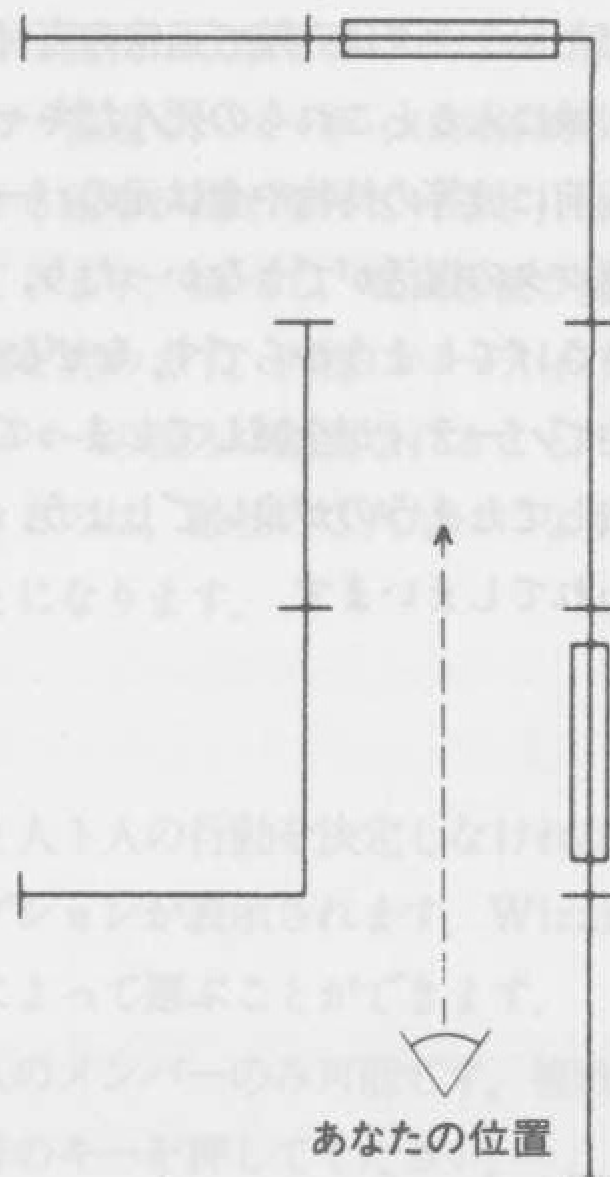


地面に何か見えますが，行ってみないことには何かわかりません









T……戦闘中のメッセージの表示時間を変えます．大きい値が遅くなります．

I……その付近にいる他の冒険者，或いは全滅してしまったパーティを探します（後述）．

Q……冒険を中断し，城に戻りますが，パーティはQキーを押した場所に残したままです．

早く移動するためにはL−F−Rの代わりに，A−W−Dのキー配列を使ってください．左手を S キーの辺りに置けば，操作が容易になります．

迷路の中を歩きまわることにより，メッセージなどの沢山の面白いものが見つかるでしょう．また，多くの魔物にも出会うでしょう．迷路の地図を作成するのは良い考えです．これにより，あなたはより速やかに城に戻ることが可能になり，無駄にキャラクタを殺してしまうことが少なくなるでしょう．

また，稀に秘密の扉を見つけるかも知れません．もちろん，その扉も蹴り開けることができます．蹴った所に扉があるなら通り抜けることができますが，そうでないなら，つま先をぶつけるだけです．

迷宮の中で I キーを押すと，その付近を探査することができ，途中でやめたパーティや全滅したパーティを発見することができます．ただし，全滅したパーティの死体は魔物に襲われている場合があり，金や装備は抜き取られているかも知れません．途中でやめたパーティはそういったことはありません．地域を探査するときは現在のパーティのいる位置と同じ地域にいるすべてのキャラクタを探します．扉で隔てられていない限り，同じ地域と見なします．キャラクタが見つかると，画面の中央に番号と共に名前が表示されます．パーティに余裕があれば，このキャラクタをメンバーに加えることができます．メンバーに加えるには，G キーを押して，さらに加えたいキャラクタの番号のキーを押してください．パーティに余裕がある間は何人でも同様の操作で加えることができます．冒険に戻るには，L キーか，↵ キーを押してください．城に戻ったなら死んだキャラクタは寺院で通常の寄付金を支払うことによって生き返らせることができます．ただし，城に入るとこれらの死んだキャラクタは城の警備兵に連れて行かれてしまいますから，城に入る前に彼等の持物や金は元のパーティのメンバーが取り上げておくべきです．もし，寺院でキャラクタの復活ができなかったり，永久に失われてしまった場合，寺院は彼等の持物をすべて神にささげてしまうからです．なぜなら，彼等は復活に値しないことを日頃していたからです．迷路の中でパーティが全滅してしまって，もう必要なくなったキャラクタがいる場合には，訓練場で消去してしまうのが良いでしょう．ただし，これらのキャラクタが持っていた品物や金はすべて失われてしまいます．

COMBAT（戦闘）

Wizardryの迷宮には，金を集めている魔物どもがいます．パーティが得られる奇麗な包みに入ったある程度のまとまった金は，これらの魔物どもの苦労ではあるが，希望に満ちた仕事の成果なのです．魔物どもは，パーティと同様に迷路の中を徘徊しているか，さもなければ，決められた部屋の住人なのです．そのため，パーティはしばしば魔物どもと出くわします．魔物はキャラクタの習慣，道徳，そして防具や武器が大嫌いです．しかし，『冒険者の足』の良いにおいと味は大好きなので，場所を選ばずに攻撃をしかけてきます．

パーティが魔物に出会うとメッセージが現れ，迷路には魔物が現れます．魔物は同時に最高4つの群になって出現します．画面の中央上部には，それぞれの群にかってに振られた番号と魔物の名と数，そして，群の中でパーティを攻撃できる魔物の数が括弧の中に表示されます．

ここに示されている名は魔物の正体ではありません．通常はどのような姿をしているかを示されるのみで，後の白兵戦の中でそれが何であるか正確に知ることができます．

魔物の中にはあまり好戦的でないものもいます．とくに善を中心としたパーティでは，こういった魔物がよく出現します．そういった場合には，魔物は親切にも道をあけてくれる可能性があります．こういった魔物は，すぐに戦闘にはならずに，戦うか，それとも穏やかに立ち去るかを聞いてきます．これに，[F]キーを押すとすぐに戦闘になり，[L]キーを押して答えると立ち去ります．

戦闘はメンバー，魔物，共に1つの行動しか取れない，1連のラウンドによって行われます．まず，コンピュータが魔物の行動を決定します．あなたは魔物が攻撃をかけるために前進してくるのに気付くかも知れません．1番目の群はパーティに一番近く，パーティに肉体的攻撃をしやすく，またメンバーも魔物に武器による攻撃を命中させる確率が高くなっています．また，呪文を使える魔物はどこからでも呪文による攻撃をしかけてきます．従って，呪文を使う魔物は，総じて後方にいるので，戦士がそれらを攻撃するのは困難を究めます．同様にパーティにメンバーが4人以上いた場合，後の方の3人は最初の3人のメンバーの後ろに配置されることになります．このため，魔物に武器を使って攻撃をかけることができるのは，最初の3人だけになり，また，後ろのメンバーは魔物から肉体的な攻撃は受けないことになります．

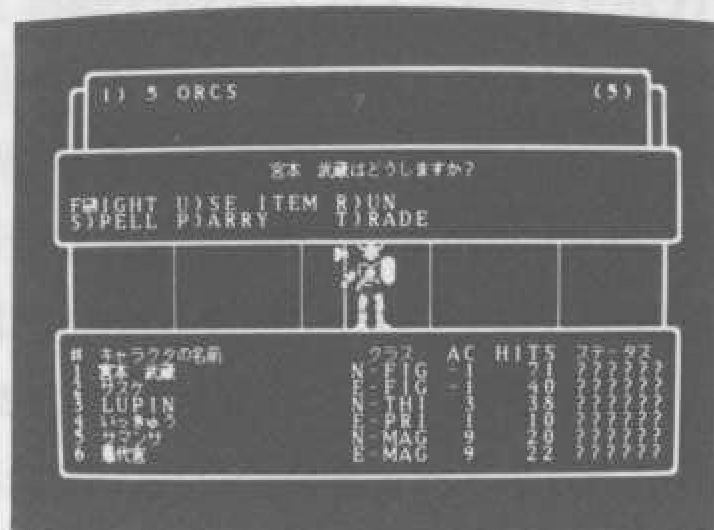
戦闘オプション

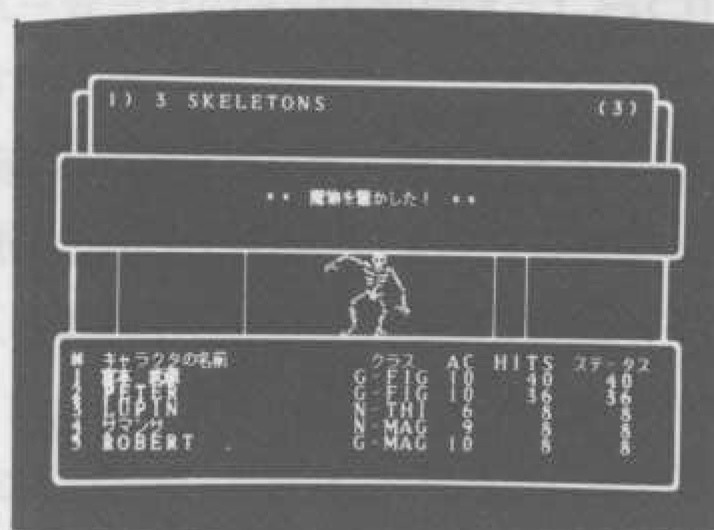
魔物が行動を決めたなら，今度はあなたがメンバー1人1人の行動を決定しなければなりません．中央にメンバーの名前とそれぞれが取れる行動オプションが表示されます．Wizardryの他の行動と同様に，オプションは1つのキーを押すことによって選ぶことができます．

F） IGHT(攻撃)……魔物を攻撃します．最初の3人のメンバーのみ可能です．複数の魔物の群と対している場合には，さらに攻撃をかける群の番号のキーを押してください．

P） ARRY (回避) ……防御体制を取ります．武器を防御の道具として使用し，メンバーを撃たれにくくします．

S） PELL (呪文) ……呪文をかけます．もし，キャラクタに呪文の能力があるならば，使用する呪文を聞いてきます．どの魔物の群やメンバーの誰に使いたいのかも聞いてきますので，魔物の群，またはメンバーの番号のキーを押してください．



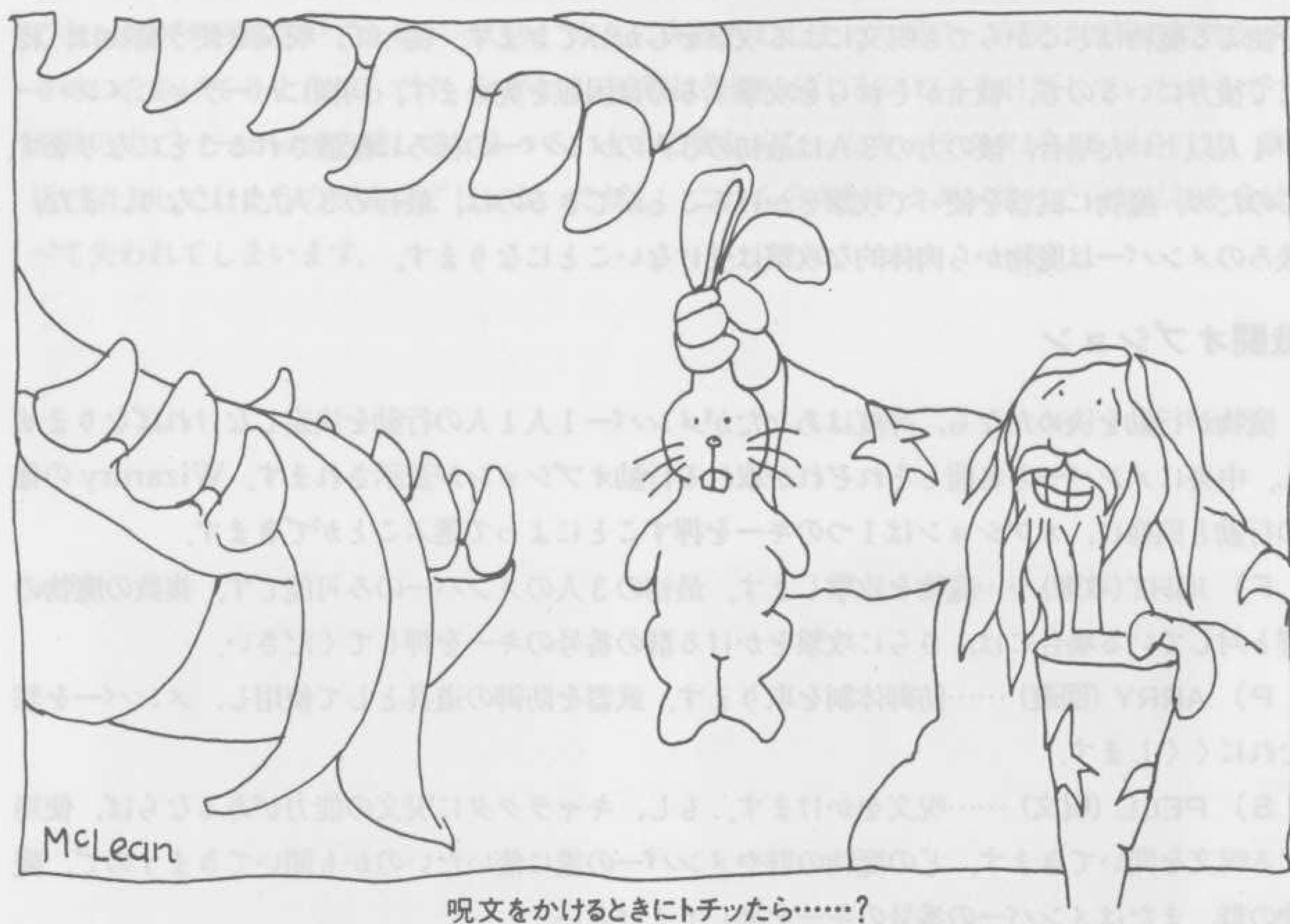


U）SE ITEM（品物を使う）……魔法の品物を使います．呪文を放てる品物の名前が表示されますので，使う品物の番号のキーを押してください．使いたくない場合には ↵ キーを押せば，他のオプションを選ぶこともできます．呪文と同様に誰に対して使うのかを聞いてきます．

R）UN（逃亡）……その場から逃げ出します．このオプションはメンバーの誰かが使うと，パーティ全員で逃亡を試みることになります．迷宮の深さやパーティの大きさによって，必ずしも成功するとは限りません．もし，逃げ切れなければ，魔物がしつこく追ってきて，パーティは迷子になるかも知れません．

D）ISPELL（退散）……魔物を退散させます．このオプションは僧侶とレベルの高い司教，及び君主にのみ可能です．これは『UNDEAD（死なない者）』と呼ばれる魔物に対してのみ効果があり，いくつかを崩壊させます．ただし，その効果は術者がいかに強力で，魔物がいかに抵抗するかによります．戦闘と同じく退散させたい魔物の群を選ぶ必要があります．

T）AKE BACK（やり直し）……最初のメンバーからオプションの選択をやり直します．



呪文をかけるときにトチッたら……？

もし，キャラクタにさせる行動を選び間違えたなら，いくつかの訂正の方法があります．今，そのオプションの対象となる魔物の群やメンバーの番号などが求められているのならば，適当な番号のキーを押すか，単に ↵ キーを押してキャンセルしてください．そして，Tキーを押して，最初から選択をし直してください．なお，↵ で示されているオプションは単に ↵ キーを押すのみで済みますから，前の３人が攻撃で，後ろの３人が防御という基本的な戦闘体型は，↵ キーを押しているだけで設定可能です．

すべてのメンバーの行動を決定した後にも，T キーを押すことにより，変更することが可能です．本当に行動が決定したならば，単に ↵ キーを押すことにより，戦闘が開始されます．

戦闘が開始されると，キャラクタや魔物ごとにその行動と結果が表示されていきます．１回の戦闘のたびにキャラクタの状態が書き換えられ，死んだり，戦闘不能になったメンバーはパーティの後方に移動されます．１つの魔物の群が全滅すると，次の１群が前進してきます．例えば，３群の魔物と戦い，第１の群を全滅させたなら，次の戦闘では，前の第２，第３の魔物の群がそれぞれ第１，第２の魔物の群になります．このとき魔物の名前の後の括弧に入っている数字は生きていて行動可能な魔物の数であることを忘れてはいけません．

戦闘はパーティが全滅する（墓地が表示され，魔物どものおいしい食糧になる）か，魔物が全滅するまで繰り返し行われます．そして，生存者は宝物と経験を手にすることができます．

なお，死んだか戦闘不能のメンバーはパーティの生存者によって運ばれます．迷路の中に取り残されるのは，パーティが全滅したときですが，こうした不運な者達は後から来る冒険者に探査させるか，KANDIの呪文によって探し出すことができます．

戦闘が終了するとメンバーの得られた経験値と見つけた金や品物が表示されます．しかし，いつでも素直に金や品物が発見できるとは限りません．このときには，画面には宝箱が表示されますが，これには罠が仕掛けられているかも知れません．宝箱の中にはさらなる宝が収められているかも知れないのです．

奇襲攻撃

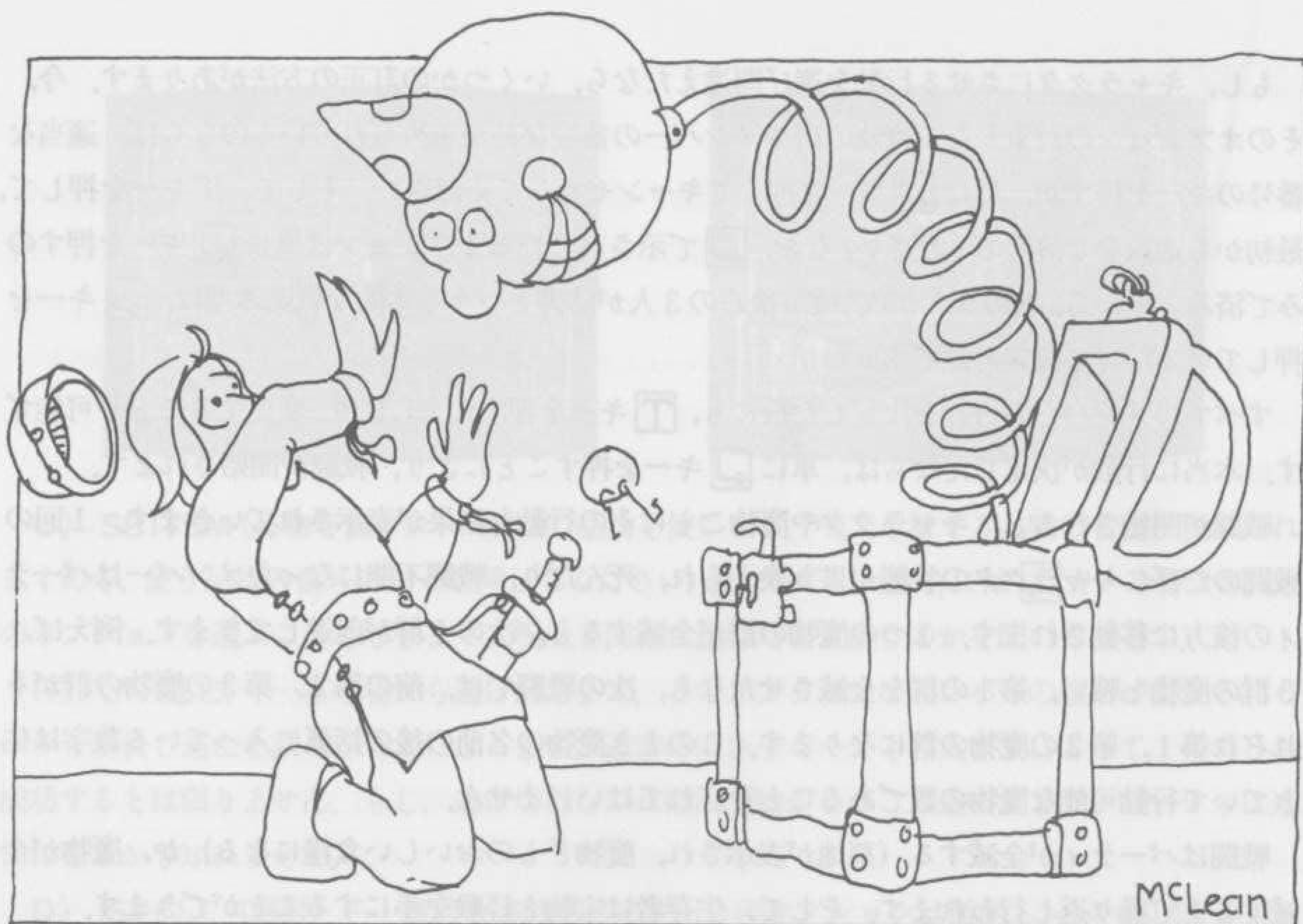
時として，扉を蹴破ったり，パーティが油断をしていたりすると，奇襲攻撃をかけたり，かけられたりすることがあります．この場合には，パーティ，または魔物のどちらかが一方的に攻撃をしかけることができます．ただし，呪文は使用できませんので，オプションの選択は慎重に行ってください．

宝箱の開け方

宝箱が見つかったなら，それを開ける試みをせねばなりません．宝箱が表示されたら，次のオプションを使えます．それぞれ誰が行うか，メンバーの番号のキーを押してください．

O）PEN（開ける）……箱を開けます．罠が仕掛けられていないと思うときだけにしてください．もし，罠があったら目もあてられない結果になるでしょう．

I）NSPECT（検査）……箱を調べます．調べている最中に罠を作動させてしまう（仕掛けてあるならばですが）場合もあります．盗賊ならめったにこういった失敗はしないでしょう．検査の結果，判明した罠の種類を表示します．しかし，間違っている場合もあります．１人１回ずつしか検査できません．



いかにして宝の箱を開けないか!

C） ALFO（呪文）……CALFOの呪文をかけます．これは僧侶の呪文で95%の確率で仕掛けられた罠を見抜きます．CALFOの呪文を知っていて，なおかつ呪文の残量のあるメンバーが使えます．

D） ISARM（除去）……罠を除去します．どんな罠が仕掛けられているかを，つづりの間違いを犯さないように注意して入力してください．罠が違っていたり，合っていても操作を誤って作動させてしまうこともあります．盗賊が元気ならば，彼にやらせると良いでしょう．

L） EAVE ALONE（捨てる）……宝箱を捨て去ります．もちろん，宝は手に入りませんが，罠を作動させる心配もありません．

箱が開けられたなら，中の宝は山分けにされます．金は生存者で均等に，品物は適当に配分されます．より公平な分配を望むならば，キャラクタの持物に空きを用意しておくべきです．

戦闘が終わったら，キャンプを設営して，負傷者を治療の呪文で手当てしておくと良いでしょう．さもなければ，常に前進あるのみです．

宝箱がある！ どうしますか？
O)PEN C)ALFO L)EAVE ALONE
I)NSPECT D)ISARM

宝箱がある！ どうしますか？
おっと！
STUNNER

初心者の方に

○パーティのバランスを取ることが大事です．最初は戦士２人，魔術師２人，それに僧侶と盗賊の６人編成のパーティが良いでしょう．レベル１～３で作れる最強のパーティだからです．

○『分別は勇気の最良の部分』ということを忘れないことです．始めたばかりの冒険者達のモットーは『逃げても生ある内はまた戦える』でしょう．パーティよりも強い魔物の群に出会うのは避けられません．パーティの右翼左翼が失われるようなら逃げるべきです．

○呪文の使える者を活用してください．魔物との戦闘時にKATINOの呪文が功を奏せば，容易に倒すことができます．もちろん，通じない魔物もいますから，そういうのに出くわしたら強くないうちは逃げることです．

○誰かが負傷したり，呪文を使いきったら，速やかに城に戻って傷や呪文を回復することです．キャラクタを鍛える最初の方法は迷路に駆け込み，出会った魔物を退治し，すぐに城に戻ってくることです．

○正確な地図を作成し，常にチェックしましょう．不正確な地図を作らせるような仕掛けに気を付けましょう．地図は沢山の魔物どもから逃げ出すときに役に立ちます．

MAGIC（魔法）

魔法の品物の拾得と使用は，成功する冒険者の重要な要素です．良い魔法の品物はある状況では，どんなに価値があるかわかりません．

魔法の品物には１回しか使えない薬や巻物に始まって，色々な強力な工芸品まであります．それらの内のいくつかは取引所で入手できますが，大部分の本当に重要な品物は，恐ろしい魔物に守られて迷宮の奥深くに置かれています．

魔法の品物には色々な作用がありますが，総じて次のようなことを引き起こします．

- 呪文をかける．
- ACを変える．
- 戦闘能力を変える．
- 特定の魔物から防御する．
- 特定の魔物に良く効く．
- 特殊能力が使える．
- 特定のキャラクタのみが使える．

ここに挙げた以外にも，様々なことを引き起こします．これらの能力は使われたときのみ発揮します．魔法の品物が迷宮内で見つかっても，その本質はわかりません．司教や取引所で調べることができます．またいくつかの品物はさらに隠れた性質を持っていますし，またいくつかは呪われています．呪われた品物を所有していて，いったん装着してしまったら，それを使わなければならなくなります．これは剣が戦闘に使えなくなるなどといった重大な影響を与えます．

呪文をかけられる魔法の品物は魔術師や僧侶の呪文をかけることができます．呪文の総数は50にも及びます．それぞれ７つのレベルに分けられています．もちろん，レベルが高いほど強力な

呪文です．それぞれの呪文には，その呪文が何であるかを示し，使うときに必要で入力しなければならない『力ある言葉』があります．次ページから魔法の完全な記述があります．それぞれの呪文についてその名前，意味，レベル，呪文の形式と効果範囲を示してあります．

魔術師，僧侶を始めとして，魔法を使えるキャラクタはこれらの呪文を完全に身に付けるよう日頃の習練を怠ってはいけません．

僧侶の呪文

僧侶のレベル1の呪文

KALKI (カルキ)

　意味：祝福
呪文形式：戦闘
効果範囲：パーティ全員

KALKIはパーティの全メンバーのAC(ARMOR CLASS)を1下げて，敵の攻撃を受けにくくします．

DIOS (ディオス)

　意味：薬石
呪文形式：いつでも
効果範囲：メンバー1人

DIOSはパーティのメンバー1人のヒットポイントを1～8の範囲で回復します．死者をよみがえらせることはできません．

BADIOS (バディオス)

　意味：傷害
呪文形式：戦闘
効果範囲：魔物1体

BADIOSは魔物に1～8の傷を与え，殺すこともあります．DIOSのちょうど逆です．※ BA－は逆を意味します．

MILWA (ミルワ)

　意味：光明
呪文形式：いつでも
効果範囲：パーティ全員

MILWAは迷路をさらに遠くまで見ることができ，また隠されたドアを浮かび上がらせる，やわらかな光を投げ掛けます．この呪文は短時間しか持ちません．

PORFIC (ポーフィック)

　意味：楯
呪文形式：戦闘
効果範囲：使用者

PORFICは使用者のACをかなり下げます．この効果は戦闘が終わるまで続きます．



MATU（マツ）

意味：祝福と熱中
呪文形式：戦闘
効果範囲：パーティ全員

MATUはKALKIと同じ効果を持ちますが2倍の力があります．

CALFO（カルフォ）

意味：透視
呪文形式：略奪
効果範囲：使用者

CALFOは使用者に宝箱に仕掛けられた罠が何であるか95%の確率で調べます．この呪文は宝箱が見えているときのみに使用してください．

MANIFO（マニフォ）

意味：彫像
呪文形式：戦闘
効果範囲：1群の魔物

1群の魔物ののうちの何体かに作用して，1攻撃以上の間，彫像のようにこわばらせます．成功の可能性と持続時間は目標となった魔物の力によります．

MONTINO（モンティノ）

意味：静寂の空気
呪文形式：戦闘
効果範囲：1群の魔物

MONTINOは魔物のまわりの空気に音を伝えなくさせます．いくつかの魔物に影響を与え，その持続時間も様々です．この呪文の影響下では，魔物も味方も，まるで呪文を言い表せないように，呪文を使えません．



MATU!……お世話さま

LOMILWA（ロミルワ）

意味：増光
呪文形式：キャンプ
効果範囲：パーティ全員

LOMILWAはMILWAと同様の作用を及ぼしますが，より長い時間有効です．

DIALKO（ディアルコ）

意味：柔軟
呪文形式：いつでも
効果範囲：メンバー１人

DIALKOはパーティのメンバー１人にかけられたMANIFO，およびKATINOの効果を除去します．

LATUMAPIC（ラテュマピック）

意味：識別
呪文形式：戦闘
効果範囲：パーティ全員

LATUMAPICは戦っている魔物の正体を識別します．この効果はパーティが城へ帰るまで有効です．

BAMATU（バマツ）

意味：祈願
呪文形式：戦闘
効果範囲：パーティ全員

BAMATUはMATUの倍の効果があります．

DIAL（ディアル）

意味：施療
呪文形式：いつでも
効果範囲：メンバー1人

DIALはメンバーのヒットポイントを2～16だけ回復します.

BADIAL（バディアル）

意味：征伐
呪文形式：戦闘
効果範囲：魔物1体

BADIALはBADIOSと同様に2～16ヒットポイントのダメージを魔物に与えます.

LATUMOFIS（ラテュモフィス）

意味：解毒
呪文形式：いつでも
効果範囲：メンバー1人

LATUMOFISは毒に冒されたキャラクタを回復します.毒に冒されたキャラクタは移動や戦闘によって確実にヒットポイントを失います.

MAPORFIC（マポーフィック）

意味：大いなる楯
呪文形式：いつでも
効果範囲：パーティ全員

MAPORFICはPORFICの改善されたもので,その効果は全冒険の間持続します.



DIALMA（ディアルマ）

意味：物療
呪文形式：いつでも
効果範囲：メンバー1人

DIALMAはメンバー1人の3～24のヒットポイントを回復します．

BADIALMA（バディアルマ）

意味：討伐
呪文形式：戦闘
効果範囲：魔物1体

BADIALMAは3～24ヒットポイントのダメージを魔物に与えます．

LITOKAN（リトカン）

意味：炎の塔
呪文形式：戦闘
効果範囲：1群の魔物

炎の塔で魔物の1群に打撃を与え，3～24のダメージをそれぞれに与えます．しかし，魔物の群全体に多くの呪文が影響していると，個々の魔物には，この呪文の効果を下げたり，避けたりする機会があります．ある種の魔物には通用しません．

KANDI（カンディ）

意味：所在
呪文形式：キャンプ
効果範囲：キャラクタ1人

KANDIは迷路の中に取り残されたキャラクタの位置を教えます．何階のどのあたりかを知ることができます．

DI（ディ）

意味：生命
呪文形式：キャンプ
効果範囲：キャラクタ1人

DIは死んだキャラクタを復活させます．しかし，生き返ったキャラクタは1ヒットポイントしかありません．また，寺院で治すよりも効果的でも安全でもありません．

BADI（バディ）

意味：致死
呪文形式：戦闘
効果範囲：魔物1体

BADIは魔物に冠状動脈血栓を誘発します．死を与えることもあります．

僧侶のレベル６の呪文

LORTO（ロルト）

意味：鋭刃
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

LORTOは１群の魔物すべてに６～36のダメージを与える鋭い刃を呼び出します．

MADI（マディ）

意味：完治
呪文形式：いつでも
効果範囲：メンバー１人

MADIはメンバー１人のヒットポイントをすべて回復し，死以外のいかなる状態からも回復します．

MABADI（マバディ）

意味：不具
呪文形式：戦闘
効果範囲：魔物１体

MABADIは目標とした魔物から１～８のヒットポイントを残したすべてのヒットポイントを奪い去ります．

LOKTOFEIT（ロクトフェイト）

意味：召還
呪文形式：戦闘
効果範囲：パーティ全員

LOKTOFEITはすべてのメンバーを城へテレポートで戻します．ただし，全員の装備やほとんどの金は失われてしまいます．また，この呪文の効かない場所もあります．

僧侶のレベル７の呪文

MALIKTO（マリクト）

意味：激怒
呪文形式：戦闘
効果範囲：すべての魔物

MALIKTOはすべての魔物に12～72のダメージを与えます．どんな魔物もその効果から逃れたり，効果を減少させることはできません．

KADORTO（カドルト）

意味：蘇生
呪文形式：いつでも
効果範囲：メンバー１人

KADORTOはDI同様に死者を生き返らせますが，すべてのヒットポイントも回復させます．もちろん，DIと同様の重大な欠点もあります．KADORTOは灰となったキャラクタも生き返らせます．

魔術師の呪文

魔術師のレベル1の呪文

HALITO (ハリト)

意味：小炎
呪文形式：戦闘
効果範囲：魔物1体

HALITOは魔物に1～8ヒットポイントのダメージを与える野球ボール大の火の玉を呼び出します.

MOGREF (モグレフ)

意味：鉄身
呪文形式：戦闘
効果範囲：使用者

MOGREFは使用者のACを2下げます.効果は戦闘の間続きます.

KATINO (カティノ)

意味：悪しき空気
呪文形式：戦闘
効果範囲：1群の魔物

KATINOは1群の魔物をほぼすべて眠らせます. KATINOは通常の動物か，人間型の魔物のみに影響します．個々の魔物に対する呪文の効果は，魔物の持つ力に反比例します．眠っている魔物には通常の倍のダメージを与えられます.

DUMAPIC (デュマピック)

意味：明瞭
呪文形式：キャンプ

DUMAPICはパーティが城へと続く階段から正確にどれだけ離れているかを教えます(北，東の方位を使います)．またどちらを向いているかも教えてくれます.

魔術師のレベル２の呪文

DILTO（ディルト）

意味：暗闇
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

DILTOは１群の魔物を暗闇に閉ざし，魔物の防御を手薄にします．

SOPIC（ソピック）

意味：半透明
呪文形式：戦闘
効果範囲：使用者

SOPICは使用者を透明にします．ACを４下げて見つけにくくします．

魔術師のレベル３の呪文

MAHALITO（マハリト）

意味：大炎
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

MAHALITOは１群の魔物に４～24のダメージを与える爆発を起こします．他の呪文同様に魔物はそのダメージを減少できることもあります．

MOLITO（モリト）

意味：火花の嵐
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

MOLITOは１群の約半分の魔物にダメージを与える火花を呼び起こします．３～18のダメージを与えますが，魔物が火花を避けるチャンスもあります．

魔術師のレベル 4 の呪文

MORLIS（モーリス）

意味：恐怖
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

MORLIS は１群の魔物に味方を大いに恐れさせます．この呪文は DILTO の２倍の効果があります．

DALTO（ダルト）

意味：吹雪の突風
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

DALTO は MAHALITO の炎が冷気に置き換えられた呪文です．魔物に６～36のダメージを与えます．

LAHALITO（ラハリト）

意味：炎の嵐
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

LAHALITO は MAHALITO の改善されたもので３～36のダメージを与えます．

魔術師のレベル５の呪文

MAMORLIS（マモーリス）

意味：恐慌
呪文形式：戦闘
効果範囲：すべての魔物

MAMORLIS はすべての魔物群に影響を与える MORLIS です．

MAKANITO（マカニト）

意味：致死の空気
呪文形式：戦闘
効果範囲：すべての魔物

MAKANITO は８レベル以下（つまり約35～40ヒットポイント）のすべての魔物を殺します．

MADALTO（マダルト）

意味：凍結
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

DALTO の改善されたもので，８～64のダメージを与えます．

魔術師のレベル6の呪文

LAKANITO（ラカニト）

意味：窒息
呪文形式：戦闘
効果範囲：１群の魔物

LAKANITOによって魔物の１群が全滅します．もちろん影響しない魔物もいます．

ZILWAN（ジルワン）

意味：退散
呪文形式：戦闘
効果範囲：魔物１体

ZILWANはUNDEAD（死なない物）に属する魔物１体を破壊します．

MASOPIC（マゾピック）

意味：透明
呪文形式：戦闘
効果範囲：パーティ全員

MASOPICはパーティのメンバー全員のACを４下げるSOPICの効果を持ちます．

HAMAN（ハマン）

意味：変化
呪文形式：戦闘
効果範囲：様々

この呪文は本当に恐ろしく，使用者に跳ね返るかも知れません．この呪文を使うには13レベル以上でなくてはならず，１レベル分の経験ポイントが失われます．何が起こるかわかりませんが，大抵はパーティを救います．

魔術師のレベル７の呪文

MALOR（マラー）

意味：幻姿
呪文形式：いつでも
効果範囲：パーティ全員

この呪文はパーティが呪文をかけたときの状況が影響を与えます．基本的にMALORはある場所から他の場所へとテレポートする呪文です．乱闘中に使用するとテレポートは無作為に行われます．キャンプしているときには，使用者が精神を集中できますから，迷宮のどこへでも行くことができます．

しかし，注意しておきますが，迷宮の外や硬い岩の中にテレポートしてしまうとキャラクタは永久に失われてしまいますので，この呪文の使用には最大の注意を払ってください．戦闘中にMALORを使っても迷宮の外へ出てしまうことはありませんが，迷宮の奥深くに入ってしまうかもしれません．ですから本当の緊急時にのみ使ってください．

MAHAMAN（マハマン）

意味：転化
呪文形式：戦闘
効果範囲：パーティ全員

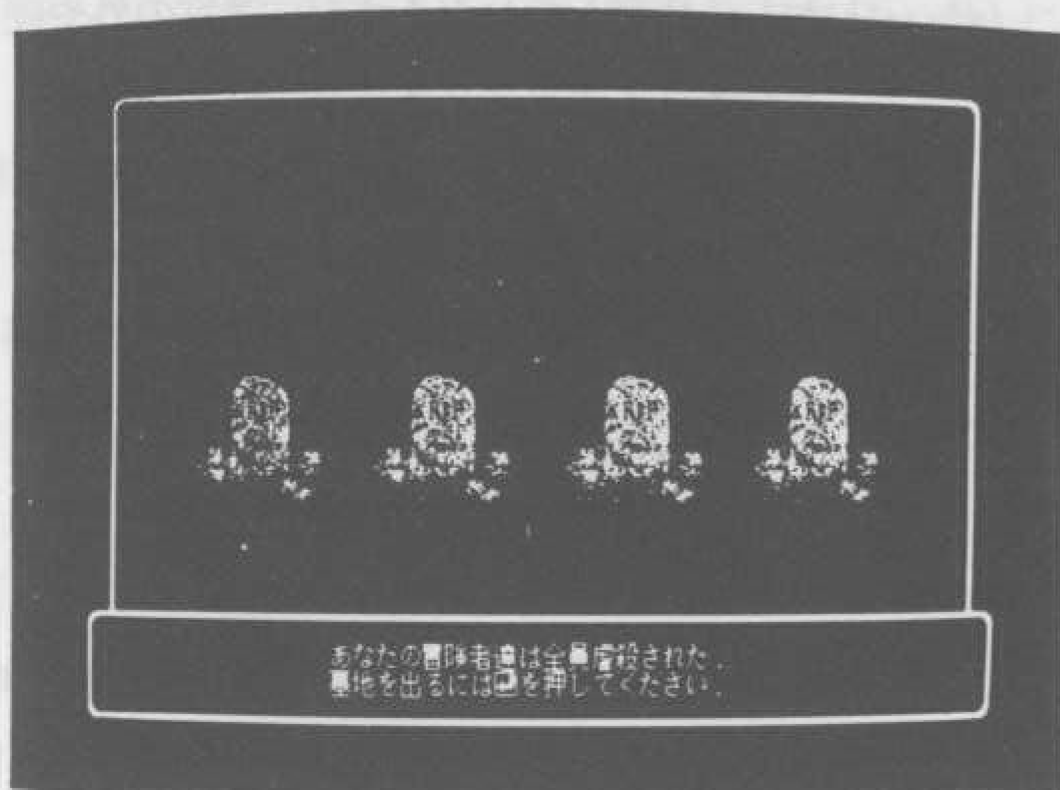
HAMANと同様にMAHAMANを使うには条件と資格が必要です．しかし，その効果はさらに強力です．総じてこれらの呪文は生存の望みがもう無いときに使ってください．

TILTOWAIT（ティルトウェイト）

意味：核撃
呪文形式：戦闘
効果範囲：すべての魔物

この呪文の影響は核融合爆発と同様と言えるでしょう．パーティは幸運にもその影響を避けられますが，不運なことに魔物は避けられません．この呪文は10～100ポイントのダメージを与えます．

Q 19



あなたがこのディスプレイを見ませんように

アフターケア・サービス

万一，Wizardryのプレイ中にマスターディスクを破損した場合には，

・破損したマスターディスク
・事務手数料　2000円分の郵便為替

を弊社まで，御返送ください．当社到着後2週間以内に正常なマスターディスクと交換して，返送致します．また，購入後20日以内の不良については無料で交換させて頂きますが，購入時の領収書（レシート）を同封してください．
　なお，勝手ながらこのサービスは『登録カード』を御返送くださった方のみを対象とさせて頂きます．

このマニュアルで使用した画面写真は，すべてPC-9801漢字バージョンのものです．
ただし，製品とは異なることもあります．

ウィザードリィ・プレイヤーズマニュアル
1987年5月5日　第2版第2刷発行

編集著作　SIR－TECH SOFTWARE INC./㈱フォア・チューン
翻訳　㈱ゲームアーツ
キャラクタデザイン　Zeit, S.Yamamoto
デザイン　深井丈二
印刷　凸版印刷株式会社

SIR-TECH SOFTWARE INC.
〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
㈱フォア・チューン方　サーテック・ソフトウェア

Foretune
〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
㈱フォア・チューン　東京本社
Tel. 03-667-2707

Printed in JAPAN.



SIR-TECH SOFTWARE INC.

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
㈱フォア・チューン方　サーテック ソフトウェア

Foretune

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
㈱フォア・チューン　東京本社
Tel. 03-667-2707